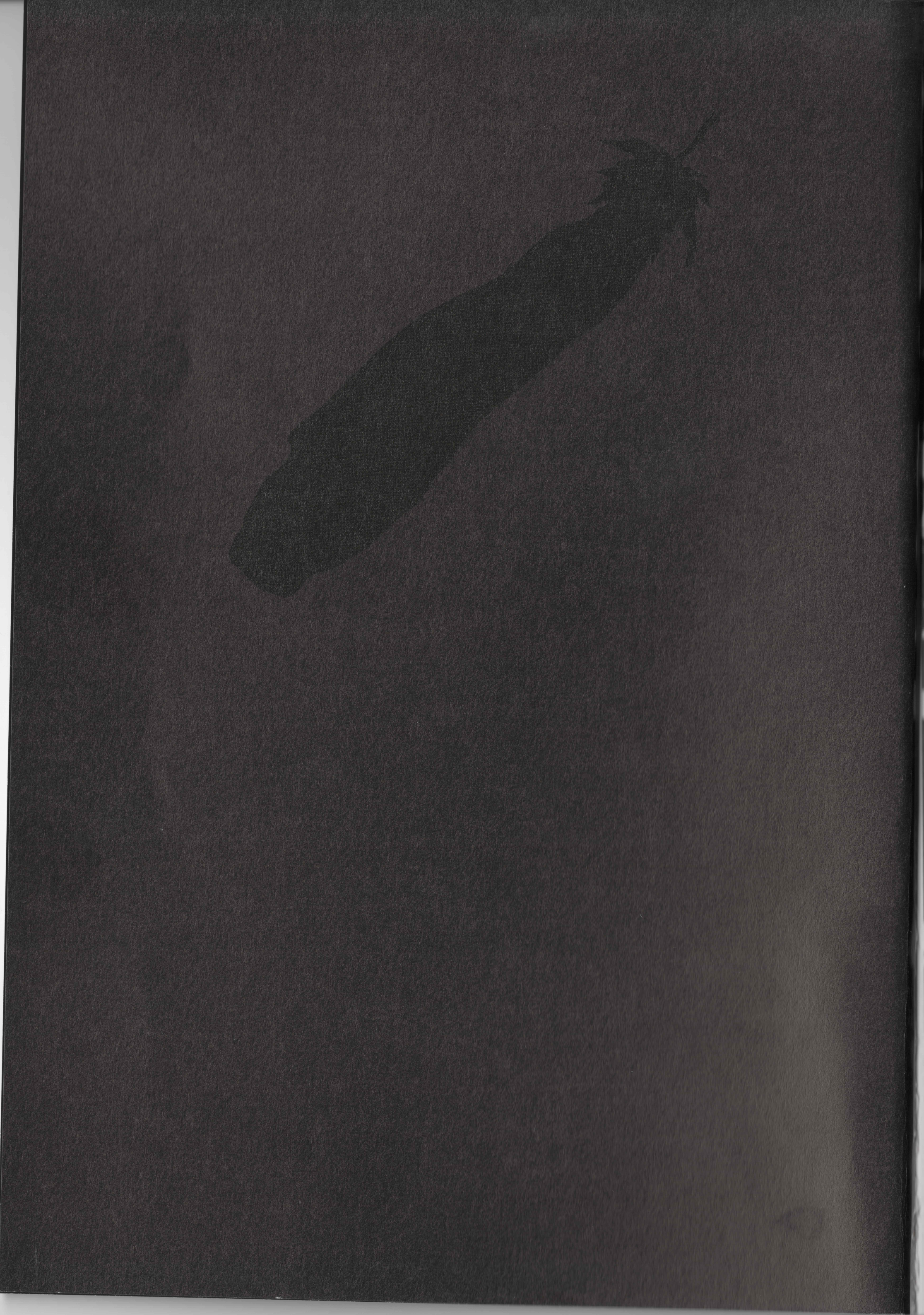


カラス 設定資料集

カラス 設定資料集

もくじ



作品概要

カラスとは？

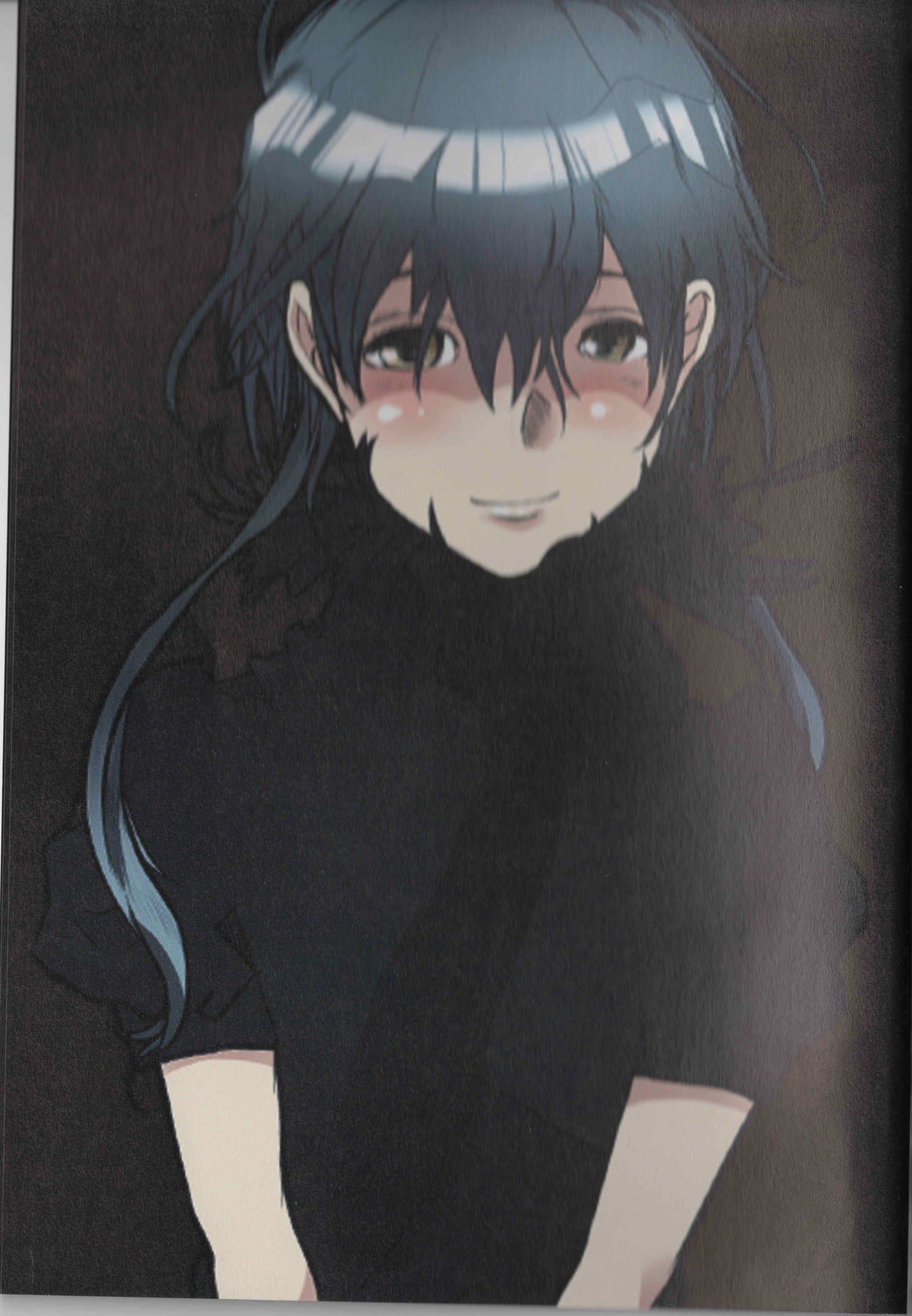
カラス Karous

カラス(Karous)とは、2006年11月、アーケードで稼働した
縦スクロールシューティングゲームである。

黒を基調とした陰鬱な世界観、
シューティングでありながら「ショット」のみならず「斬り」「シールド」といった
装備にそれぞれ設けられたレベルを上げることで得られる強力な攻撃や防御、
それらによって生み出される絶妙なゲーム性とバランス、
またドラムンベースやガバといった音楽が高い評価を得た。

各種家庭用ゲーム機への移植も行われていたが、
近年、ゲームソフト、サントラ共に入手困難な状況が長く続いていた。

2025年、当時の開発スタッフが集結し移植が実現した。



キャラクター
カラスの登場人物たち

カラス(Karous)という作品において、
決して積極的に描かれることのない登場人物たちではあるが、
それぞれが何かしらの「影」を感じさせる。
この項では開発初期のイメージも含め、
彼らを紹介したいと思う。



カラス

主人公。13歳の黒髪の少女。
地上人の父と、天界人の母のもとに産まれた、両種族間で最初のハーフ。
先の大規模な種族間戦争で両親を失う。
父親が死に際に残した言葉を頼りに、軍用機『ディフェクト』を駆って地上を目指す。
誕生日は9月27日。

シギ：

なんシュかこれ。

ここのボスは、特殊攻撃を発動すると、
砲門を閉じるみたいでシュ。ちょこざいな…。

とて……発表。じゃん！

このステージのボスは、左右のキャノンの下に、
隠しキャノンを仕込んでるでシュ。



カラスの親友で、
ディフェクト(自機)に乗るカラスを遠隔ナビする。
14歳の少女。天界人。
父親(レンカク)の職業柄、メカの知識はあるようだ。

母親を幼い頃に亡くしている。

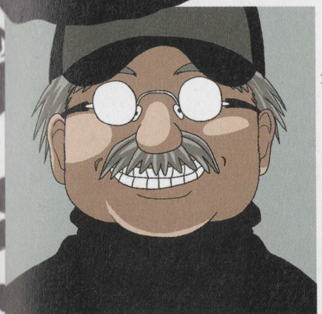
フロゥト深層ににある電気街マシマナマが大好き。

何故か軍のゲートキーや暗号を知っているが、
それは父親であるレンカクから教えられている。
シギはディフェクトの真実も知っており、
カラスにはまだ切り出せずに居る。

誕生日は8月2日。

シギはカラスのことをカラス、もしくはカラシュと呼ぶ。
(あまり名前では呼ばないが・・・)

レンカク



※レンカクのグラフィックは、
この１枚しか存在しない！

シギの父親。
「CLEAN ROOMS 陽」(*)から依頼を受け、
外装を開発する会社にかつて在籍していた。
その期間中に培った人脈から、さまざまな情報、知識を得た彼は、
クリーンルームズ陽を経由し、「CLEAN ROOMS 陰」(*)の実情や、
ディフェクトの真実を知るのと時期を重ね、娘のシギが産まれた。

それまでドライに仕事として事実を受け止めていたレンカクだったが、
娘の誕生を機に退社、独立。「レンカクモータース」を立ち上げる。

カラスが乗る事になる機体「ディフェクト」を得るために、
親しい友人や同僚を失っている。

(*)別項を参照。

知らない男の子と、知らない所へなんか…。

あなたは、何故…？スプリングレインなのに…。

フロンはね、わたしの姉なの。

わ…たちは、…たときから、全産…決まっているの…。

カイ先生も悪いのよ…。

フ…ンと会っ…の？



フロン

タリス

お前は何なんだヨ！

オエエエエエエー！

何が新天地だよ！あたし達はそんなとこ、行きたくない！こんな薬、飲みたくないッ！

あーすげぇムカツク…。ムカツク…。何も考えてない顔してんなァお前。

くっそ！頭イテェ！

効かねぇじゃねぇかよ…。ヤブ医者ァ。うぅぅぅぅぅ　イライラするゥウゥウ！

ぐあぁ、コンソールにかかった。お前どうしてくれんだよォォ〜

※開発初期案のフロン

※開発初期案のタリス

自分たちと同じく天界人と地上人のハーフであるカラスが、過去に父親ハクガンと接触していた事を知り、
「パパを取られる」と思い込み、カラスを忌み嫌い攻撃する。
ハクガンと母親ツグミの間に生まれた、天界人と地上人のハーフ。
カオスフィールド移住計画(*)のための実験体でもある。
そのため薬物を常に投与されていて、情緒が安定していない。
※フロンタリス→frontalis、またカモ目、カモ科のマガンの学名(Anser albifrons frontalis)から。

特に姉のフロンはキツい性格で、しょっちゅうキレる。
「仕立屋アンブラ」(*)のデザイナーである沓里(くつざと)に機体のカスタマイズを発注したものの、
自分がイメージしていた可愛いものとは程遠いその出来に激怒し、工場で彼をその手にかける。
ちなみに機体のベースは地上軍の汎用アームスーツで、その面影が無いほどの改修を望んだ。
どうやら妹の乗る「フロントアリス」同様、メイドのようなものをイメージしていたようだ。
しかし沓里がデザインしたのは暗いグリーンを基調にした蝙蝠そのものだった。
そんな機体に乗っているだけでイライラしているフロンは、カラスにも異常な憎しみを抱いている。
妹のフロントアリスを使うまでも無いと、カラスを急襲する。

フロンはイチゴのショートケーキと薬が好き(合う薬だとツラさが和らぐから)。
タリスは苦いコーヒーが好き。薬にはさほど依存していない。
フロンの金髪はハードブリーチによるもので地毛はタリスと同じ青黒い色。
そのため、タリスと同じシャンプーを使っているのに良いにおいにならない。

(*)別項を参照。

きみもあの子達と、同じだな。

そうか…。あの時…。きみは妹の…そうヒタキと居た。

カラス。きみは全てを知る事が出来る。

真実を見る勇気があるのなら、全てを知る時が来るだろう。



※メッセージ用グラフィック

ヒタキは…さっきから聞こえていた声は…。その機体からだったのか…。

その時は、その全てを壊すんだ…。

そう、私はあの子達の父親だよ。

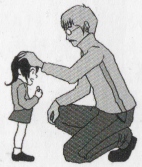
ハクガン



※開発初期のイメージ

元「ロストピース」(*)のメンバー。地上人。38歳。誕生日は不明。
カラスが幼い頃に偶然出会っている。
その時、カラスの妹、「ヒタキ」を連れ去る事に失敗している。
真っ白い機体を駆ってカラスの前に現れる。
その機体の形状と、男のメガネと声から、カラスは幼い頃の記憶を辿る。

また彼は、フロンとタリスの父親でもある。



(*)別項を参照。

ヒタキ

主人公カラスの双子の妹。
両親を失ったショックで感情が希薄になっていたが、カラスやシギに対しては笑顔を見せていた。
時々声が聞こえ、それをカラスや周りの人間に伝えようとするが、誰も理解出来ない。
幼い頃、ベージュのニットを着た男に声をかけられ、連れ去られそうになるという経験をし、
それ以降大人の男には近寄ろうとしない。
その時、カラスもその男に偶然出会っている。
男はカラスと出会う前に買ったマスコット(白い天使の形をしていた)のついたキャラメルを
渡したところ、カラスは大変喜び、今でもそれを大事に持っているが、
彼がヒタキを連れ去ろうとした男であることは気付いていない。

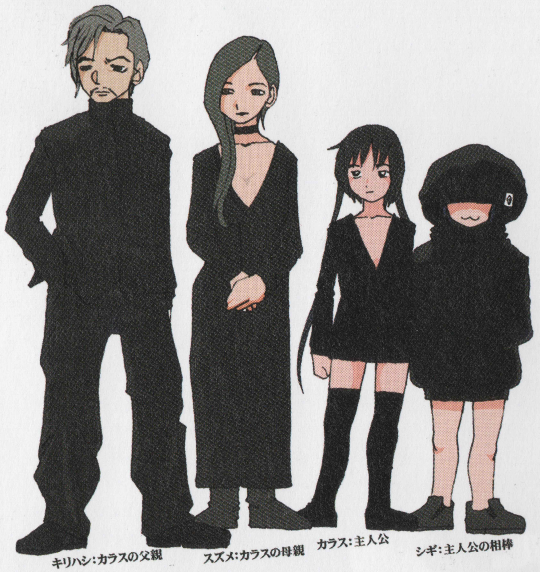
その後ヒタキは、戦争の兆しが濃くなった頃、「親戚の家に行く」と言って姿を消した。

スズメ

カラスの母親。33歳。天界人の総帥の一人娘。
カラスが産まれるまでは、父の計画に協力していたが、
娘には悲惨な世界を見せたくないという想いが、やがて計画阻止へ向かわせる。
戦闘に巻き込まれて死亡した事になっているが、
実際には、父である総帥の直属の部下の手によって処理された。
カラスが計画の実験体になっていないのは、スズメがそれを阻止していたからだといわれている。

キリハシ

カラスの父親。34歳。地上人の総帥の息子。
「THE CLEAN ROOMS」(*)の計画における最初の、両種族間を結ぶとされた人物で、
スズメとの結婚は自らの意思ではなかった。
戦闘において、倒壊する建物からカラスを守ろうとし、重傷を負う。
その後、カラスに全てを明かそうとするが、息絶えてしまう。



※キリハシ、スズメのグラフィックは、
ゲーム中には一切登場せず、このラフのみ存在する。
(キリハシはハクガンに似ている)

右のカラス、シギも開発初期のラフである。

ヒタキに至っては、全ページ下のハクガンと
共に描かれた絵しか存在しない。

(*)別項を参照。

アカハラ



※開発初期のラフ





※メッセージ用グラフィック

THE CLEAN ROOMSの幹部。29歳。
先の大戦でカラスの母親スズメを「処理」した男で、
スズメの父親である天界人総帥直属の部下。
天界人だが、自らカスタマイズした地上軍の機体を好んで使用している。
人と目を合わせないが、我は強い。
誕生日は8月21日。

杳里カイ

一般車両から軍の兵器まで、
カスタマイズやチューンアップを請け負うブランド「仕立て屋アンブラ」。
そのオーナーでありデザイナーの杳里カイ(くつざとかい)。
出身や年齢などは一切不明。
この業界のみならず服飾や、ゲーム等のCG方面のデザインでも定評があるといわれている。

地上に近い、常夏の孤島にその事務所をアトリエを兼ねて構えている。

フロンから依頼を受けるが、その仕事に満足しなかった彼女の手でこの世から姿を消すことになる。



※アイキャッチにその姿が１枚だけ存在する。



※2006年当時のホームページ用画像



※2006年当時のホームページ用画
※「D.F.S」は正確には「D.F.S.」

組織

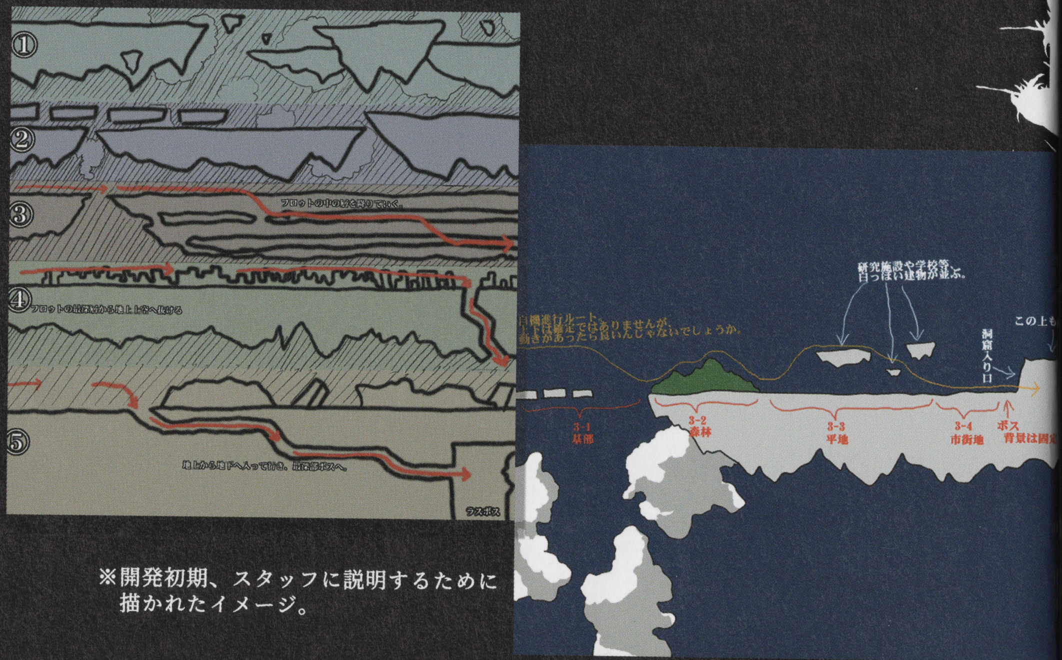
カラス(Karous)の作品世界には、
その目的や思想を違えてさまざまな組織が存在する。

レデンとニンゲン

地上の種族「ニンゲン」が住む国、レデン(Re-EDEN)。
過去、核戦争で一度壊滅状態になったが、復興を遂げている。

フロゥトとフラァ

成層圏、またはその周辺に無数に浮く大小の島、もしくはその集合体をフロゥトと呼ぶ。
大きさはさまざまで、ひとつの市ほどの物もあれば、小さな公園程度の物も。
フロゥトに住む人々はフラァと呼ばれる。



※開発初期、スタッフに説明するために
描かれたイメージ。

フラァたちはニンゲンを「ヒト」と、
またニンゲンたちはフラァを「トリ」と蔑視している傾向がある。
ニンゲンたちは、復興に留まらず、フロゥトにその欲望の手を伸ばしつつある。

THE CLEAN ROOMS

フラァとニンゲンの間で作られた組織。
「潔癖の部屋」とも呼ばれる。

軍部とは独立し存在し、強い思想のもとに結集している。
漢字の「潔」をエンブレムとする機体が多い。

組織は大きく「陰」と「陽」に分かれる。

CLEAN ROOM 陽

天界にある、THE CLEAN ROOMSの研究機関。
陰と同じくディフェクトの開発を行うが、
こちらは主に外装、兵器としての開発を担当する。

CLEAN ROOM 陰

地上にある、THE CLEAN ROOMSの研究機関。
「ロストピース」(*)など、さまざまな機関、部門を擁する。
実験に使われる子供を収容する施設もここにあるといわれている。
「カオスフィールド移住計画」(*)の研究、
及び「神の血」(*)に関する研究もここで行われているようだ。

(*)別項を参照。

THE CLEAN ROOMS PROJECT

THE CLEAN ROOMSが進めている計画。
長引く戦争を重くみた組織は、フラァとニンゲンの間に意図的に子孫を「作り」、
新天地「カオスフィールド」に送り込み、世界をゼロに帰すというもの。

レンカクモータース

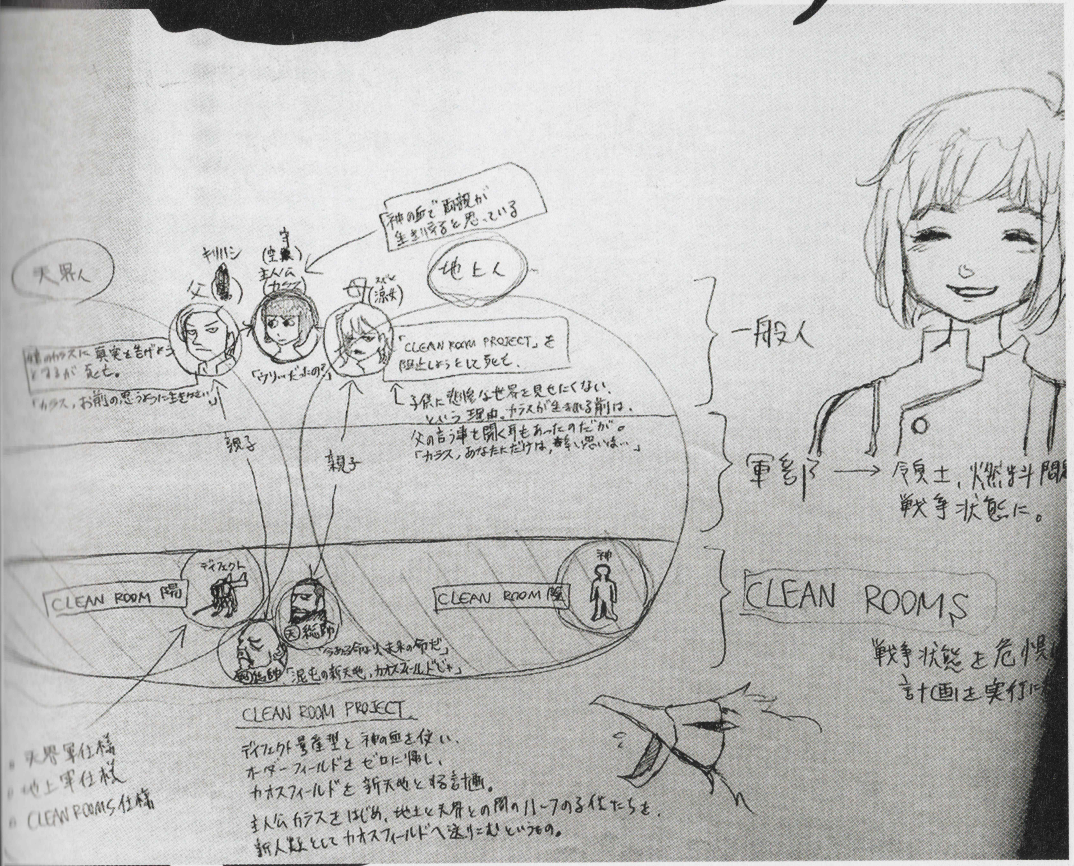
カラスの親友シギの父親、レンカクが運営する会社。
小さなフロウットに工場を構えており、
カラスやシギ、レンカクはそこに住んでいる。

カラスが乗る機体「ディフェクト」の事実上の開発、
整備などを全てここで行っている。



※ステージ１のスタート地点に見える建物。
ここがレンカクモータースの建屋である。

世界観に関するメモ



※開発初期に書かれた手描きのメモ。

ストーリーや世界観が出来上がる遥か前のメモなので、
キャラクターなどのビジュアルや名称や関係性など、
実際の作品に反映されなかったものも含まれている。

ただ、世界を天と地に大きく二分し、
両種族の争いといった言葉で単純には語れない、
何も知らないカラスには想像も出来ないような思惑や真実が存在している。

経験値チップ

稼ぐにせよ破壊するにせよ、
レベル上げはカラス攻略の基本。
ここではレベル上げの元となる経験値チップについて解説します。

経験値チップのレベル

チップ lv1 ： 敵に攻撃を当てると発生するチップです。

チップ lv2 ： ＤＦＳワーム寄生中の敵に攻撃を当てると発生するチップです。

チップ lv3 ： ザコ敵を倒すと発生するチップです。

チップ lv4 ： ＤＦＳワーム寄生中の敵を倒すか、敵編隊を倒すと発生するチップです。

チップ lv5 ： ＤＦＳワーム寄生中の敵編隊を倒すと発生するチップです。

ショットチップ ： ショットで敵を攻撃／破壊すると発生するチップです。

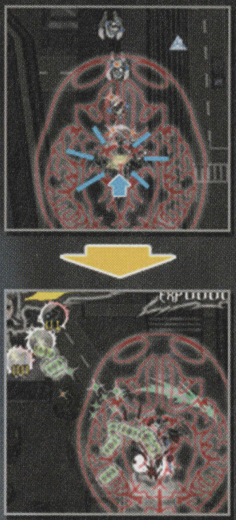
ソードチップ ： ソードで敵を攻撃／破壊すると発生するチップです。

シールドチップ ： シールドで敵を攻撃／破壊すると発生するチップです。

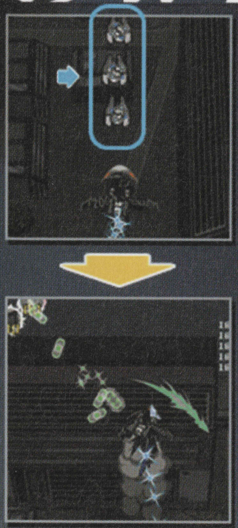
ＤＦＳで敵弾を消す事でも経験値チップを獲得できます。
その際、自機のアクションによって獲得チップの種類が変わります。

A	ショットチップ
B	ソードチップ
A ＋ B	ショット／ソードチップが交互に
押さない	シールドチップ

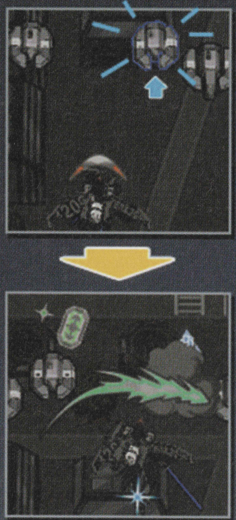
攻略のポイント



ＤＦＳワームを寄生させると、ワンレベル上のチップが獲得できます。
ＤＦＳは使えるようになったら惜しまず使って敵に突っ込んで行こう。



ザコ敵編隊を倒すと、ワンレベル上のチップが獲得できます。
ザコ敵編隊は逃さず確実に全滅させよう。



ザコ敵の編隊には隊長機がいます。
隊長機を真っ先に倒すと、ワンレベル上のチップが獲得できます。

※2006年当時のホームページ用画像　※「D.F.S」は正確には「D.F.S.」。

ノーマルアイテム

敵編隊を倒した時に出現するアイテムです。

得点アイテム
取るとスコアが加算されます。
大と小があり、それぞれ得点が異なります。

経験値アイテム
取ると経験値が加算されます。
色によって加算される装備が異なります。

シールドアイテム
一定時間、自機前方にシールドが出現します。

化アイテム（レア）
画面上の敵弾が全てアイテムに変化します。

ライフ回復アイテム(レア)
自機のＨＰゲージがすこし回復します。
大と小があり、それぞれ回復量が異なります。

ＤＦＳアイテム
ＳＰゲージがフル状態になります。

キャリアアイテム

アイテムキャリアを破壊した時に出現するアイテムです。

レベルアップアイテム
取ると装備レベルが１アップします。
絵柄によってレベルアップする装備が異なります。

ライフ回復アイテム・大(レア)
自機のＨＰゲージが大きく回復します。

スピードアップアイテム
自機の移動速度が１段階上昇します。

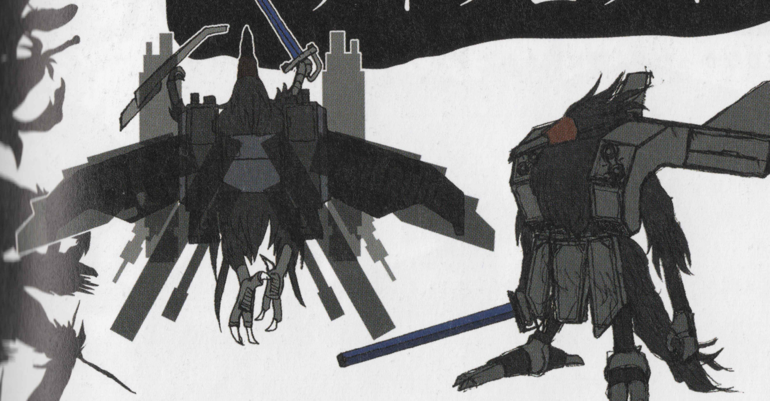
スピードダウンアイテム
自機の移動速度が１段階下降します。

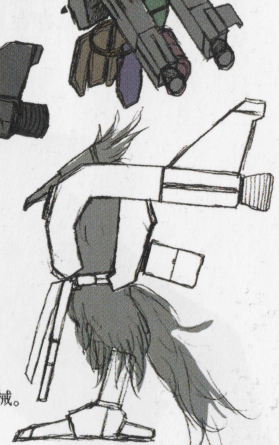
※2006年当時のホームページ用画像
※「D.F.S」は正確には「D.F.S.」。

自機、敵

主人公が乗る自機「ディフェクト」、
大小様々な敵キャラたち、そして、ボスキャラたち。
ここでは開発中のラフなども交えてそれらを紹介する。

ディフェクト





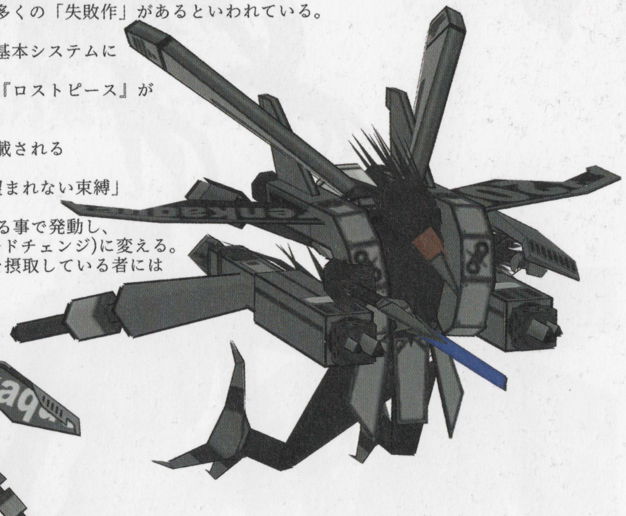
主人公カラスが乗る機体で、プレイヤーが操作する自機。
「CLEAN ROOM 陽」で開発された、鳥と人間の両方の外見的特徴を持った機械。
有機的なパーツと無機的なパーツが混在している。

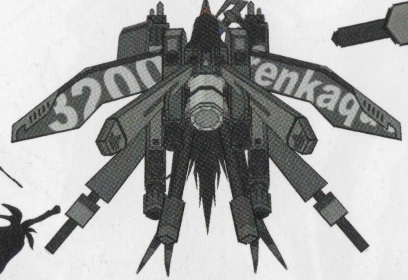
「ディフェクトの大きさは…大きな象くらい」（カラス談）

ディフェクトの開発は困難を極め、数多くの「失敗作」があるといわれている。

ある一定の基準を満たす子供の脳が、基本システムに
使われている。
「そういった子供」を専門に扱う部署『ロストピース』が
存在する。

ショット、ソード、シールドに並び搭載される
「dread_fer_soul」、通称D.F.S.。
「忌むべき思想による精神的な支配、望まれない束縛」
等の意味から付けられた名称。
子供の脳にある種の物質で刺激を与える事で発動し、
機体の周囲を66%のメタ状態(フィールドチェンジ)に変える。
ディフェクト操縦者及び、特殊な薬物を摂取している者には
影響力を持たない。





初期段階	一段階	二段階	三段階	四段階	五段階

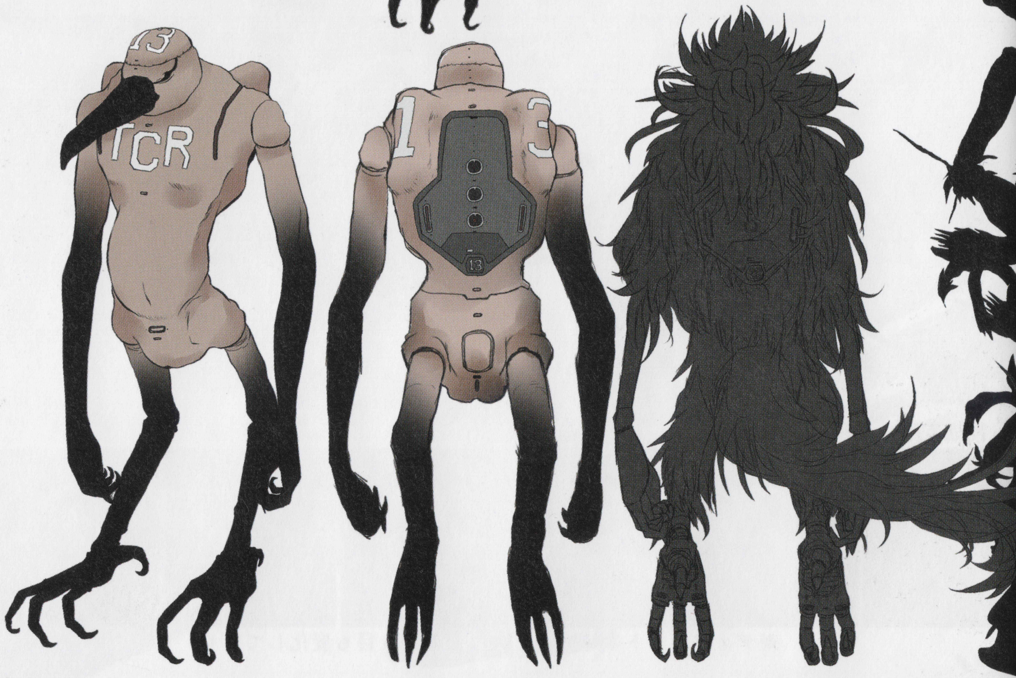


※ディフェクトはレベルと共にその見た目も変化していく

ディフェクト

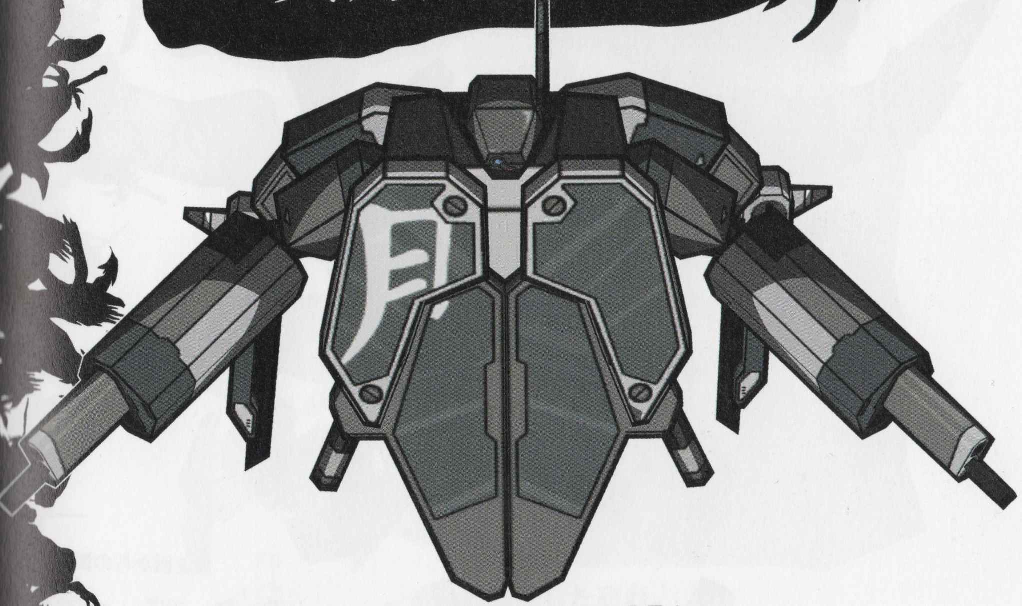
※開発当時は存在しなかったが、後に描かれたディフェクトのイメージイラスト



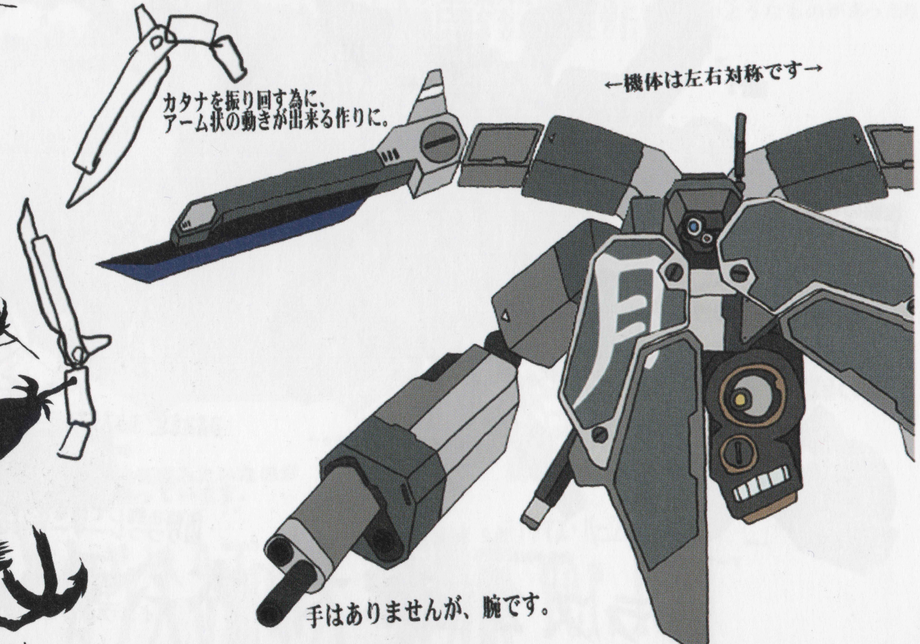


真月燐ver.185

ステージ1ボス



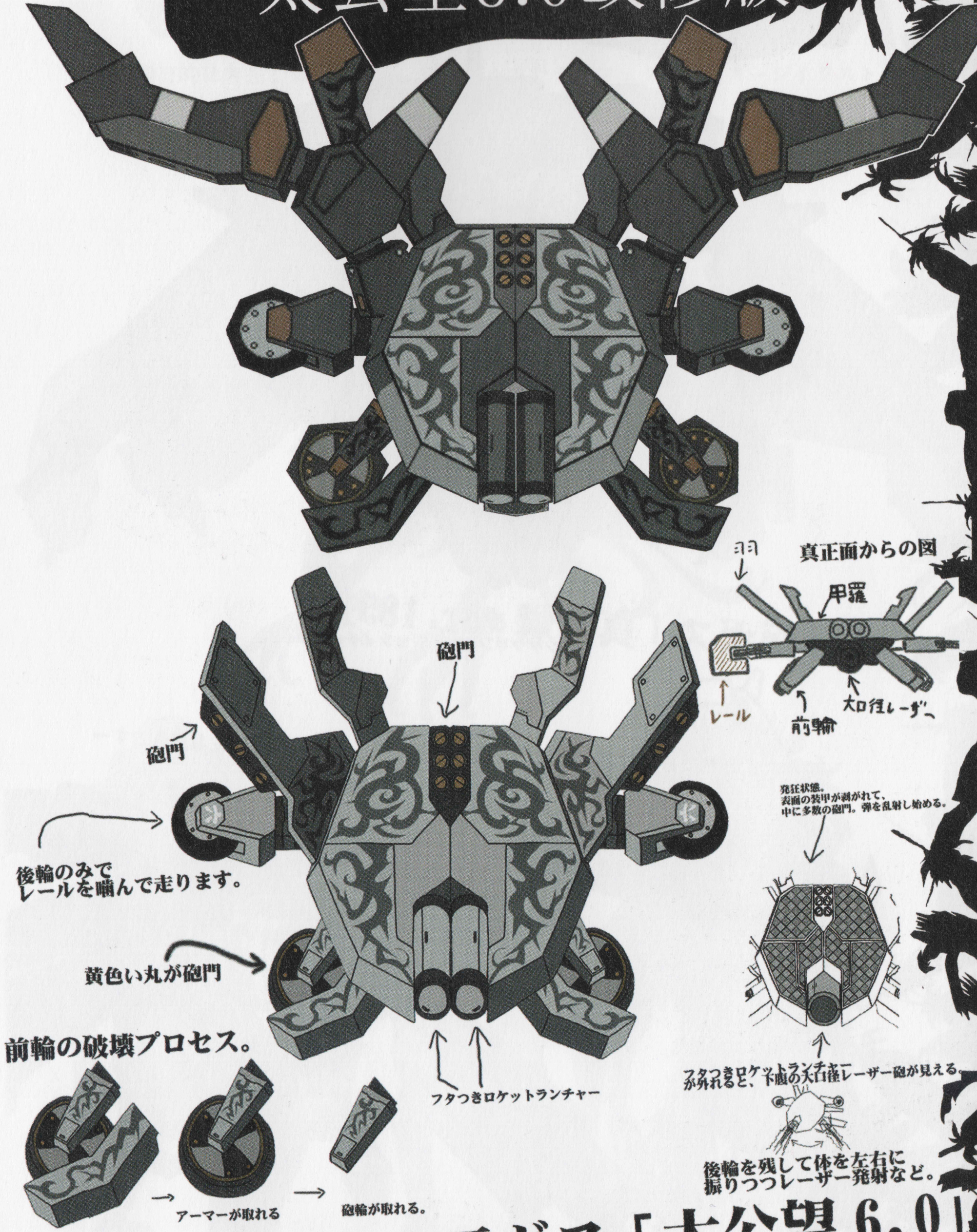
1面ボス「真月燐ver.185」
シンゲツリン・バージョンイチハチゴ



※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ

ステージ2ボス

太公望6.0改修版



カラス２面ボス「太公望 6,0」

タイコウボウロクテンゼロ

※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ

ステージ3ボス

夜明け前ver.185



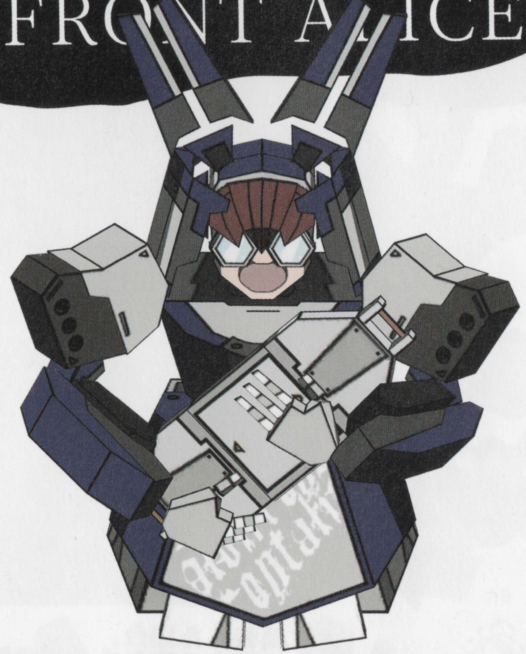
カラス３面ボス「夜明前 ver.185」

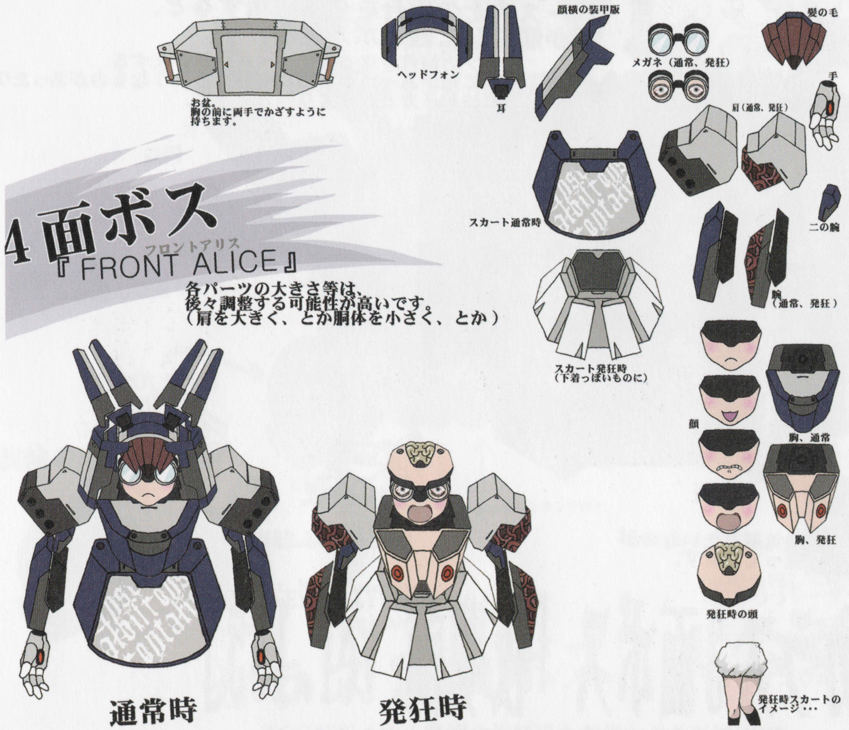
ヨアケマエ・バージョンイチハチゴ

※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ

ステージ4ボス

FRONT ALICE



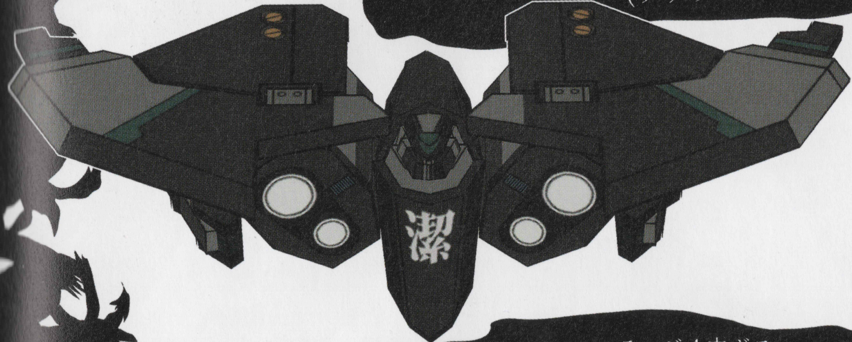


※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ

ステージ3中ボス

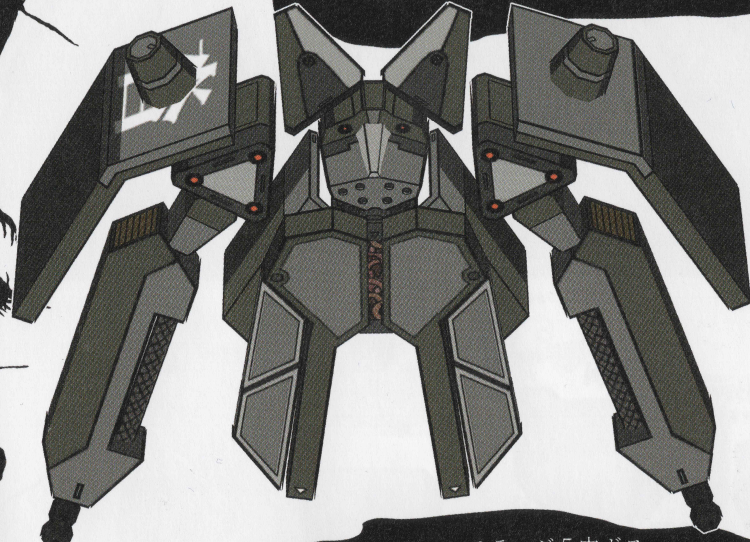
PHATBOWIE-SLIM

（ファットボウイ-スリム）



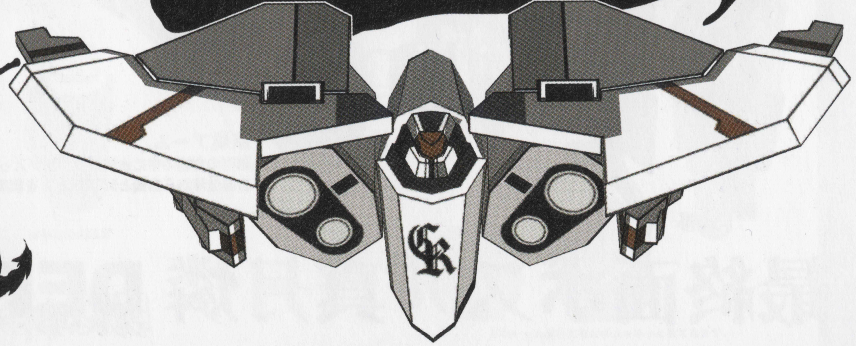
ステージ4中ボス

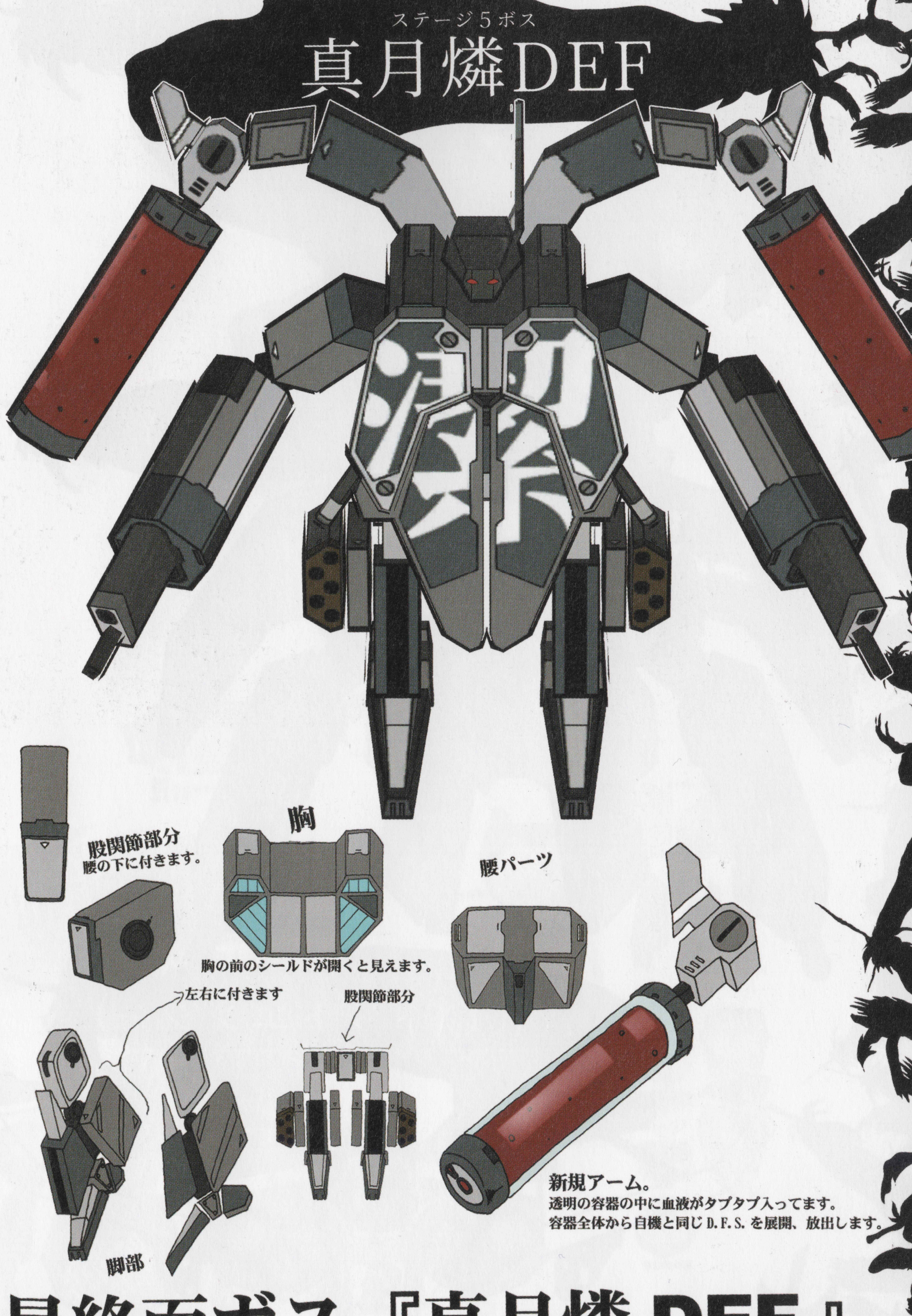
FUGL(ふぁぐる)



ステージ5中ボス

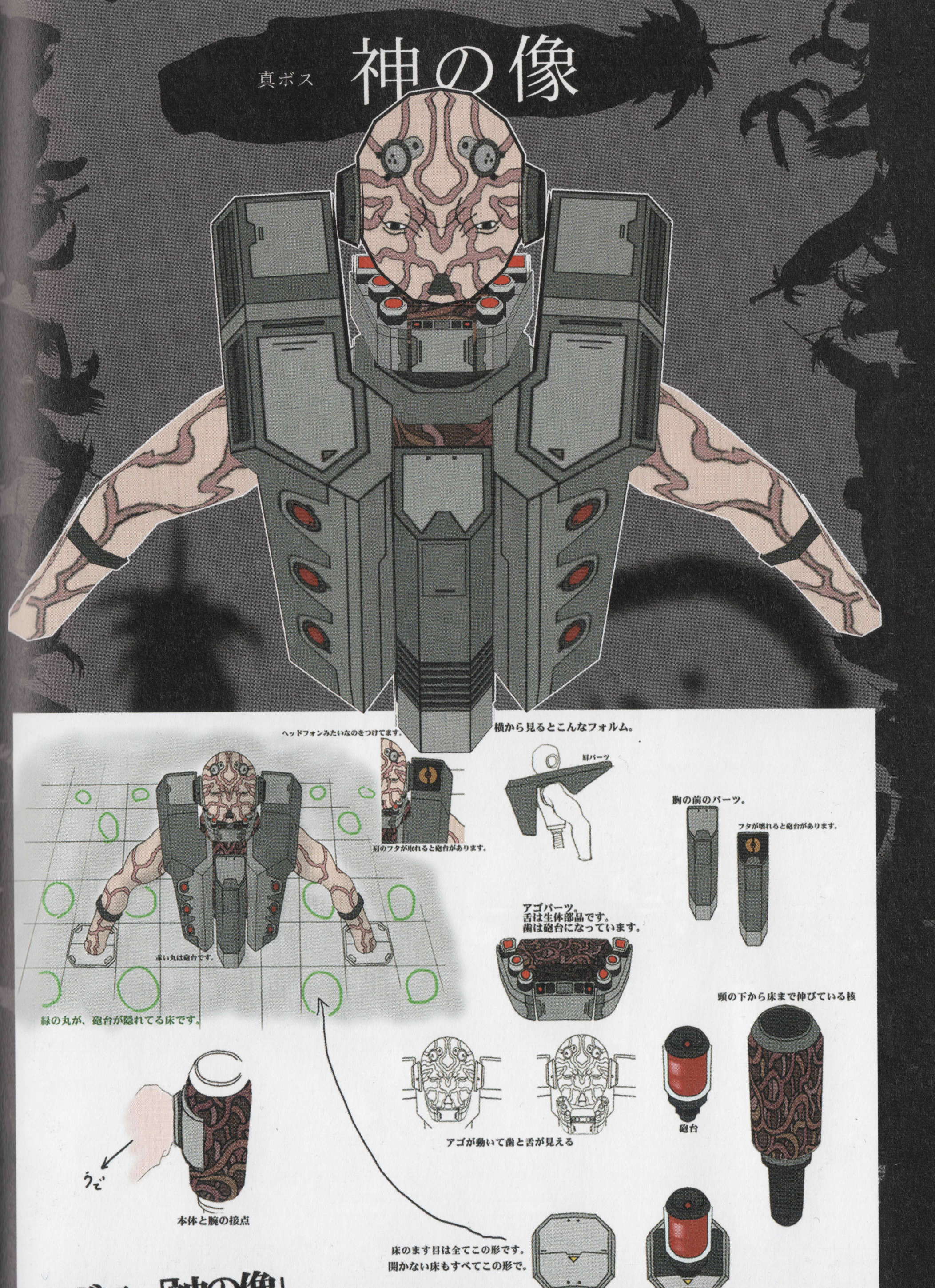
.'en C(ドットエンシー)





最終面ボス『真月燐 DEF』
シンゲツリン・デフ

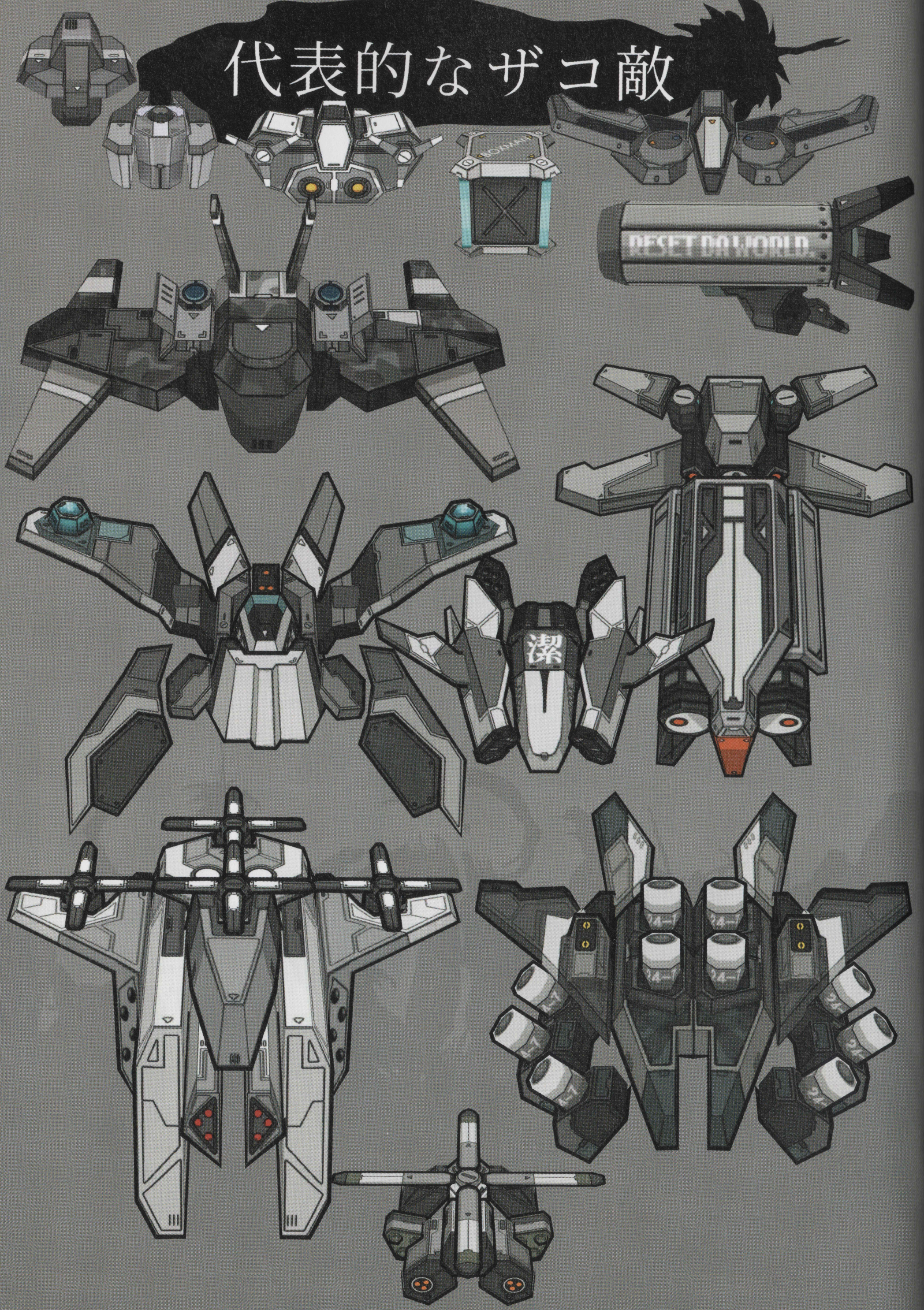
※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ



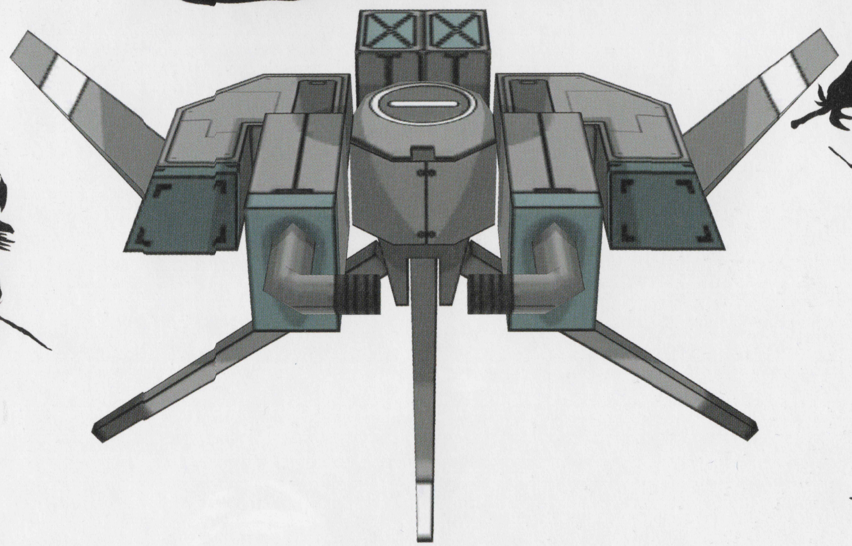
真ボス「神の像」

※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ

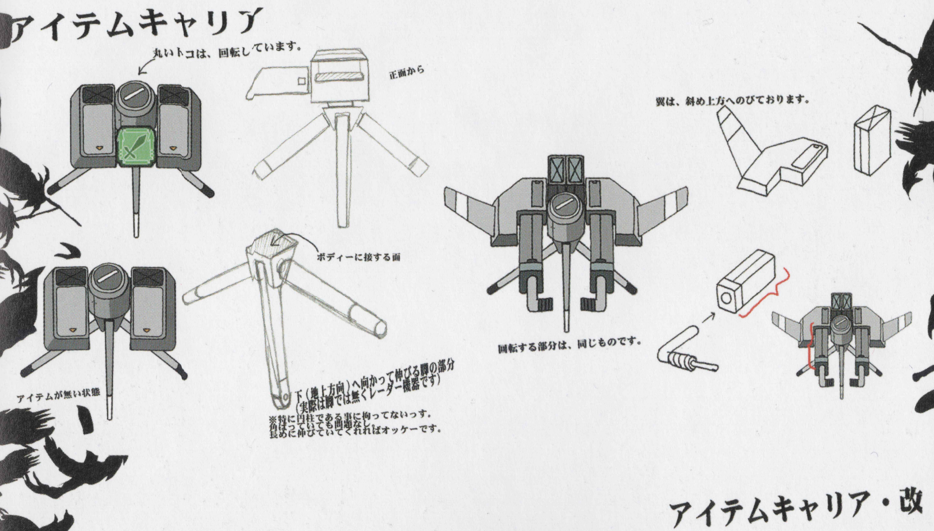
代表的なザコ敵



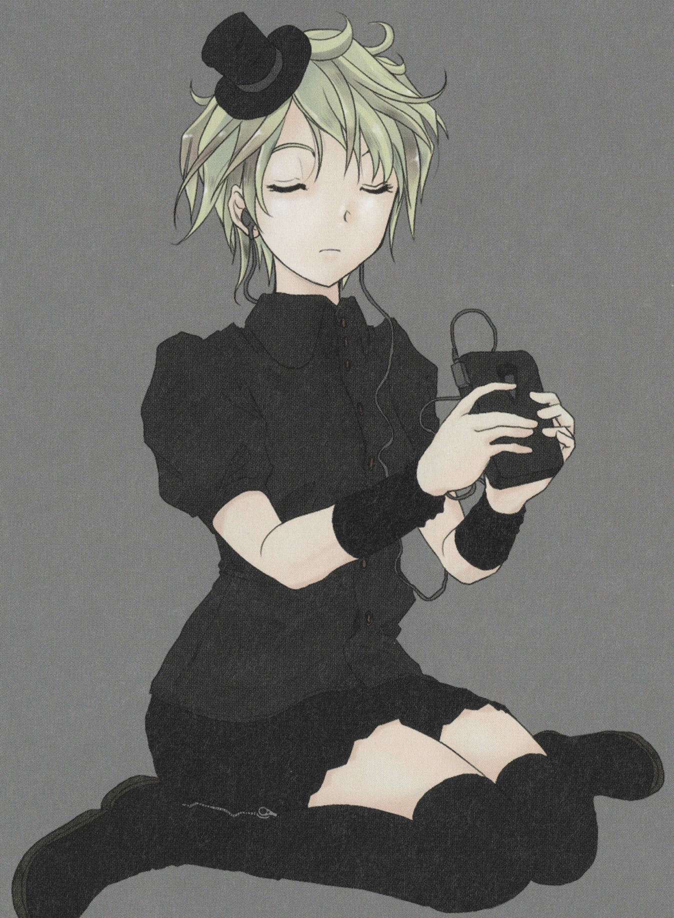
アイテムキャリア



主人公カラス、ひいてはプレイヤーにとって有利な、
さまざまなアイテムを運んでくる機体。
所属不明、有人機か無人機かも定かではない。



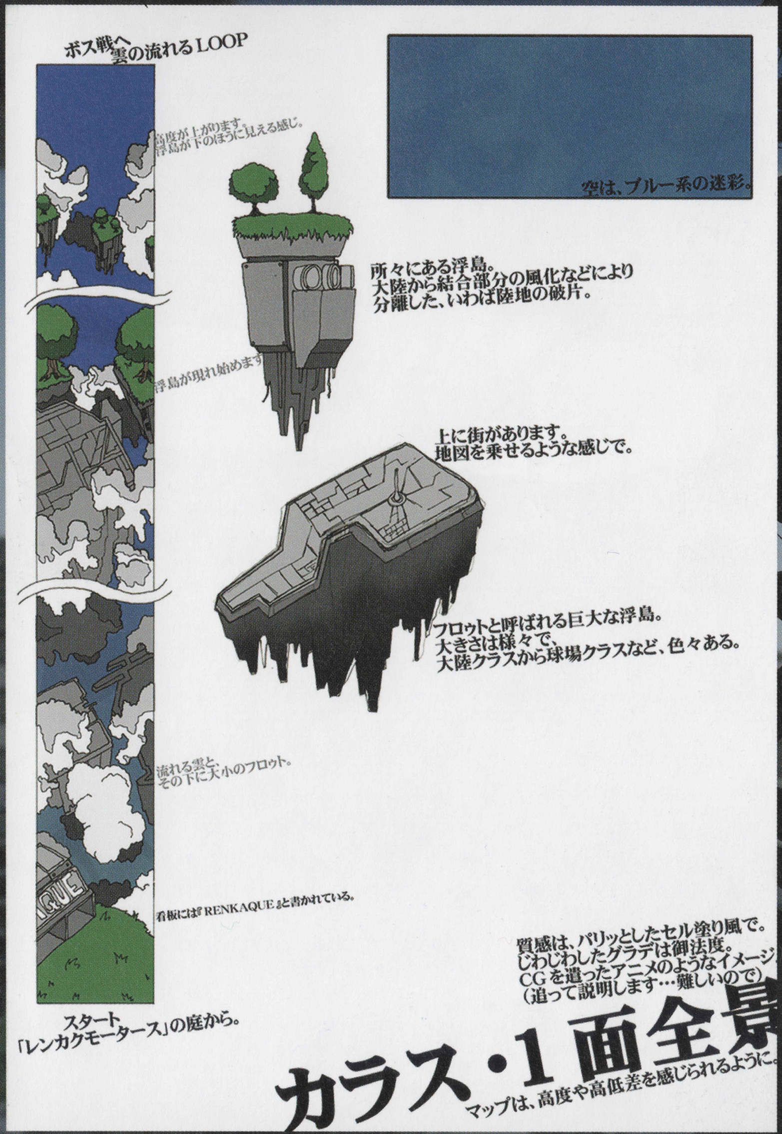
※CGデザイナーに渡す資料として描かれたイメージ
（ふたつめの案が採用されたようだ）



ステージ

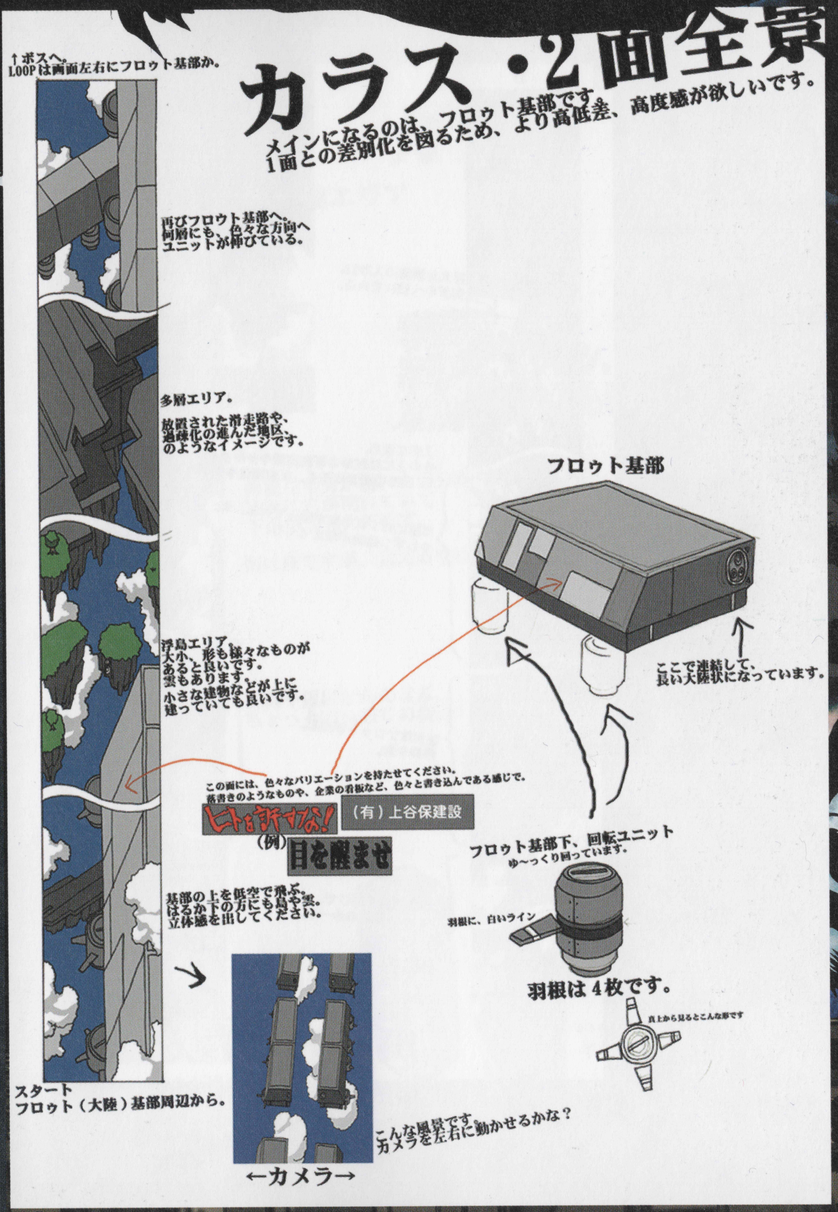
青い空が印象的なステージ１から、
薄暗く不穏な最終ステージまでを紹介。

ステージ1
第46フロット上空



※2006年当時の設定画

ステージ2
第22フロット上空



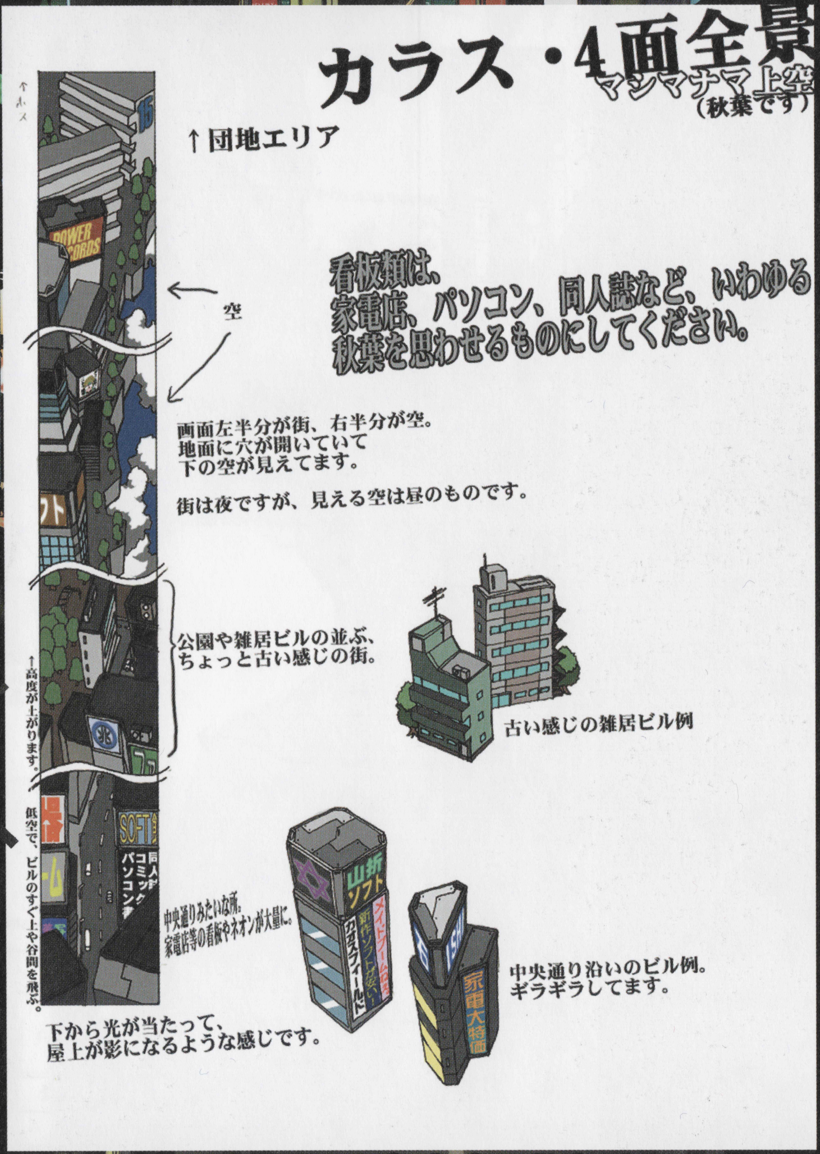
※2006年当時の設定画

ステージ３
ニンゲンの空との境界線



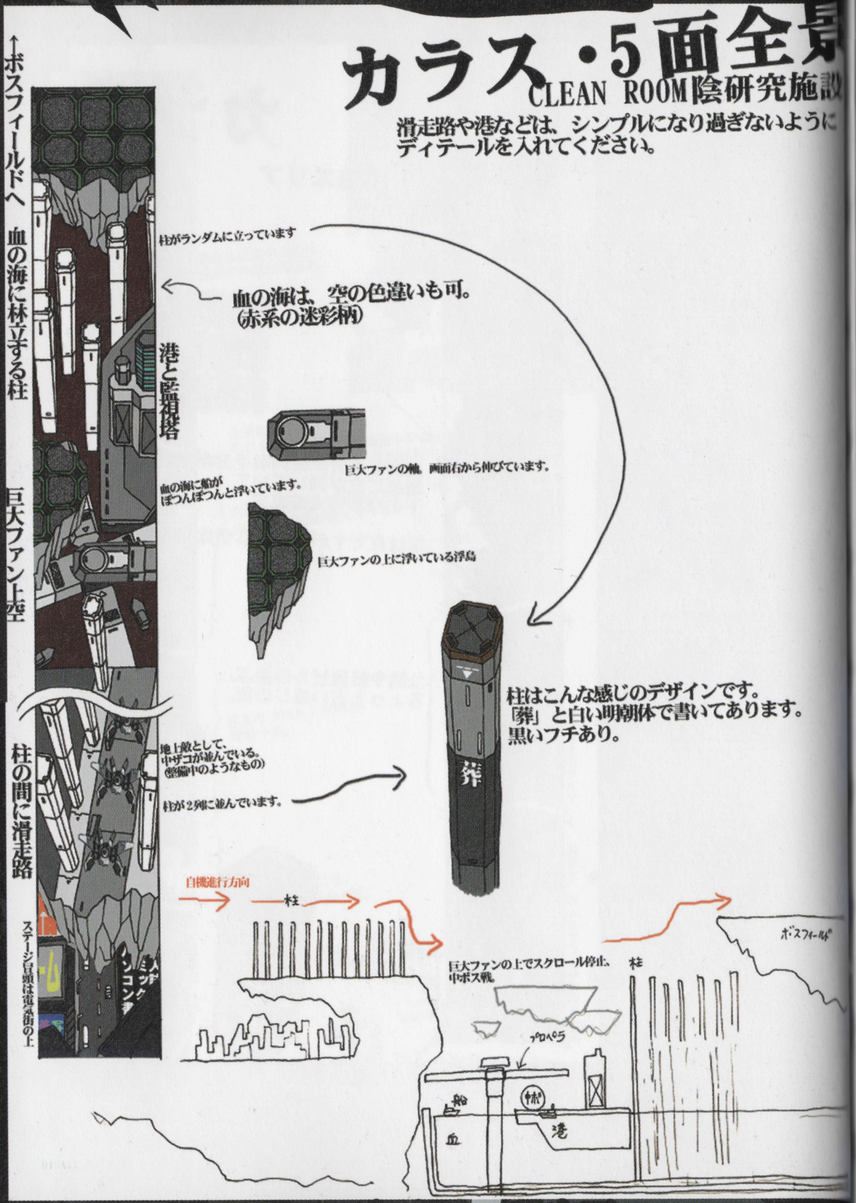
※2006年当時の設定画

ステージ４
マシマナマ上空



※2006年当時の設定画

ステージ5
未確認フロゥト内部



※2006年当時の設定画





用語集

カラスの世界を理解するために、
散りばめられた言葉を紐解く。

カオスフィールド移住計画
カオスフィールドとは、オーダーフィールドの対となる世界である。
我々の住む世界が仮にオーダーフィールドであれば、その裏側には必ずカオスフィールドが存在する。
移住計画は、いわば「この世界を壊し、あの世界へ行く」ということであり、
それが希望的なことかは、少なくともカラスたちにはわからない。

スプリングレイン
憎しみあうふたつの種族、天界人と地上人。
その両方の特性を備えた、人為的に「作られた」子どもたちをスプリングレインと呼ぶ。
主人公カラス、そしてカラスを攻撃するフロン、タリス。彼女らもスプリングレインである。
花散らしの雨、という言葉の意味は、幾多の実験とその失敗によって散る命の例えだという。
彼、彼女たちの多くは肉体的もしくは精神的に何らかの問題を抱えている者が多い。
それを補うために、特殊な訓練や矯正が施されるといわれている。

SNOW DROP 6.0
スノードロップは、ディフェクトなどの機体に搭載される通信ソフトである。
6.0はそのバージョン。通称スノドロ。
主に天界人フラァの間に浸透している。
歯や骨格に接続する事で、キーボード不要で情報管理とやり取りが可能。

ロストピース
カラスが乗る機体「ディフェクト」には、メインシステムに人間の脳が使われている。
ある一定の条件を満たす人物の脳でなければ、ディフェクトは正しく動作しない。
その人物を探すための専門機関が、ロストピースである。
構成員の人数や活動内容、活動拠点などを知る者は極めて少ない。

D.F.S.
ディフェクトが持つ機能の一つ。dread_fer_soul「ドレッド・ファー・ソウル」の略。
メインシステムのある器官に特定の刺激を与える事で、機体のコンディションを無視して発動する。
機体の周囲に円状にフィールドを展開し、その内部に入ったもの、および周辺に居るものに、
肉体的、精神的な苦痛を与える。
詳細は公式に発表されていないが、フィールド内は66%のメタ状態であるといわれている。
つまり生きながら、耐性の有無を問わずフィールドチェンジさせられるという事で、
特殊な訓練や、薬物を投与していない者は殆どの場合、死に至る。

YCFM
CLEAN ROOM陰が研究中のシステム。D.F.S.と対極にあるシステムで、不可侵の領域を生成する。
物理的にも精神的にも影響や干渉を断つ事を目的に研究され、いまはまだ開発途中。
現段階ではD.F.S.に対して完全な効果が出ておらず、D.F.S.と接触した場合、それによって侵食される。

蜘蛛の意図
ニンゲンが地上に建設している、フラァへ向けて伸びる高層建造物。

マシマナマ
3番フロットの第11層にある電気街。
シギはこのマシマナマが大好きで、しょっちゅう出かけているようだ。

神
神の間に存在する、巨大なニンゲンのクローン。
はっきりとした意思を持たず、機関の管理下でなければ生きられないとされている。
体中に血液採取用のプラグが付けられ、そこからケーブルが伸びている。
はっきりとニンゲンの形を持っているのはまだ1体のみで、しかし体を形成中のものが無数にあるという。

神の血
「カラス、神の血で」
主人公カラスの父親であるキリハシが、最期に残した言葉。

カラスは神の血で、失った母親スズメが生き返り、行方不明の妹ヒタキが戻ってくると信じた。
しかし実際には、神の血はCLEAN ROOM陰で研究開発された最悪の生物化学兵器。

CLEAN ROOM陰の最深部に存在する「神の像」から採取される体液を原料とする。

木造稲三 の発言:なるほど。人物関係はよく解りましたです。
もっちり の発言:そうでげすか！
木造稲三 の発言:そして5面中ボスの重要性もわかりました。
もっちり の発言:ホントは新規のモデルでやりたかったですけどね。
木造稲三 の発言:これは、メイドカラーの4面中ボスにはできませんねーw
もっちり の発言:あははは(笑)
木造稲三 の発言:3面中ボスの色変えが、妥当ですねえ。
もっちり の発言:ですよね。天使の輪さえあれば、まぁいいかなあと。
木造稲三 の発言:うん。月曜に ●●●● の DVD 持って行こうか？
もっちり の発言:お、嬉しいでごわす。
木造稲三 の発言:１巻しかないけどw でも今考えたらラジの面間って、奥底では ●●●● にインスパイアされてたのかな？
もっちり の発言:あれは･･･どうでしょうかね。でも影響は無意識で受けてると思います。
木造稲三 の発言:なんか、なんだろう？日常の中にちょっと異常な風景+一言、みたいな感じが。
もっちり の発言:そうですね。可愛いようでいて実はみたいな。
木造稲三 の発言:そう。あと「言葉が最後まで無い感」ってのも。ボク、あういうの好きなんだよねぇw
もっちり の発言:別に全てのﾅｿﾞが解ける必要は無いと僕考えてて。パズルのピースだけ見せるというか。
木造稲三 の発言:あの「シズルが生まれる8年前」なんてフレーズなんか、大好き！
もっちり の発言:あははは(笑)
木造稲三 の発言:やっぱ、何か変なんだろうなー、ボクらは。w
もっちり の発言:変じゃないもん！(笑)
木造稲三 の発言:いや、人と違うというか、変わってることは重要だよ！w
もっちり の発言:人より濃くないと、人にものを提示は出来ないですからね･･･。
木造稲三 の発言:エレガントに作ったって面白く無いし、変化球の一つや二つも投げたくなりますよ。
もっちり の発言:ですね。あとやっぱ、好きだからしょうがないですね(笑)
木造稲三 の発言:やっぱり変だーw
もっちり の発言:(ﾟ⊇ﾟ)
木造稲三 の発言:よもや松本さんも、４ボスの話をしている裏で、こんな ED の話をしているとは思うまい…。
もっちり の発言:ん～･･･そうですね･･･(笑)
木造稲三 の発言:そうそう。さっきから ED って言ってるけど、エンディング兼ねたいんだけど、どうかな？
もっちり の発言:スタッフロールとエンディングですよね。おっけーですよ。その方が都合が良いです。
木造稲三 の発言:よかった。ラジがメールでエンディングだったので、それとは変えたいというのがあったので、
絵だけで説明できるなら、それも面白いかなあ、と。
もっちり の発言:ラジのEDはちょっと情報量が少なすぎて満足してませんで色んな意味でラジは、僕的には不完全すぎて(笑)
一色さんが入ってきてくれた事はすごいデカイですよ。
木造稲三 の発言:まあ、2D で表現大スキーなので。むしろ言葉での表現を入れるか入れないかなんですが、
テロップ的な表現以外は入れたく無いなあ、と思ってるのですが、どうでしょう？
もっちり の発言:あんまり言葉に頼りすぎるのもなあってのはあります。デザインとして成立してる文字なら良いんですけど。
木造稲三 の発言:相変わらずな、情報不完全な文字列が並ぶ、みたいな感じで、最後に決定的な一言はあるんだけど、
それでも何か…、みたいな表現が出せればボクとしては嬉しいかなあ、なんて考えてます。
もっちり の発言:自機が妹なんでお姉ちゃんのカラスに対する感謝の言葉だったり、そういうのだけ決定的にあって
木造稲三 の発言:最後に、「ありがとう」と言わせたいなあ…。
もっちり の発言:それです。カラスは何故、妹をメインシステムにした機体に乗ったのかっていうのをどうしようかなあと･･･
木造稲三 の発言:そこはむしろ言わなくても良いかも知れないと思うけど、どうだろうなあ…。
もっちり の発言:カラスの父ちゃんか母ちゃんのどっちかが、レンカクっていうおっちゃんにカラスのコト宜しく頼みますと
いっていた、とかそういう感じだとは思ってるんですが別に詳細は言わなくてもいいかなあ、みたいな。
木造稲三 の発言:こういう流れはどう？まず「ありがとう」というメッセージが出る、その後、テキストで「お姉ちゃん、
一緒に居てくれて」というのを後に出すんだけど「お姉ちゃん、一緒(行こう文字化け)」で終わるみたいな。
文字化けタイミングは任意だけど。
もっちり の発言:よいですね、よいですね(笑)
木造稲三 の発言:あくまで理想だけど、スタッフロールも会社表記もなんもかんも終わった後で上記のメッセージ
が出て、その後曲もバグったような感じになって文字化けが最後まで行った段階でノイズで終了みたいな。
曲作ってる人の人格を無視死たような提案ですが（＾＾；
もっちり の発言:あ～良いですね。曲を良い感じにグチャグチャにするプラグインとかもあるんでできると思います。

もっちり の発言:すいません、ちょっと風呂に入っていいですか(笑)
木造稲三 の発言:入って無かったんかい！
もっちり の発言:まだでした(笑)
木造稲三 の発言:いってらさい
もっちり の発言:いてきます。
木造稲三 の発言:というか作業とかあるだろうから、無理につき合わんでも良いよw
もっちり の発言:あーいえいえ。お気になさらず。

カラスを開発していた２００６年、8月。
これは、僕と、一色 純平(いっしき じゅんぺい)さんとのやり取りの一部です。
一色さんはエンジニアですが、デザイナー的なセンスのある人で、カラスの演出のクオリティが
グッと上がりました。僕が求めていることを的確に言語化し、また実現してくれました。
今はもう居ない一色さん、僕はもう一度あなたと仕事をしたかったです。
ありがとうございました。またいつか●●●●の話、しましょうね(笑)
また、今回一色さんについて書くことを快諾して下さったご家族の皆様、本当にありがとうございました。
(株式会社RS34 永田 大祐)

注：もっちり → 永田
木造稲三 → 一色さん

作品世界の日常

カラスの世界に生きる人々の、
何気ない日常を探る。

彼ら、彼女らの日常

作品の中で、登場人物たちの日常が垣間見えるシーンは全くない。
だが、それは彼ら、彼女らに日常が存在しないことの証左にはならない。
ここでは作品外で描かれたイラスト(主にフロン、タリス)で、
その日常がどういったものなのかを少しだけ想像してみよう。



軍部のブタ共カ

様って、ヒトなの?」

あなたにだけは、つらい思いは

「何だ。世界なんて、混じりまくってるんだ

天界人と、地上人

「混沌の新天地、カオスフィールドだ

「今ある命より、未来の命だ

CLEAN ROOM PROJEC

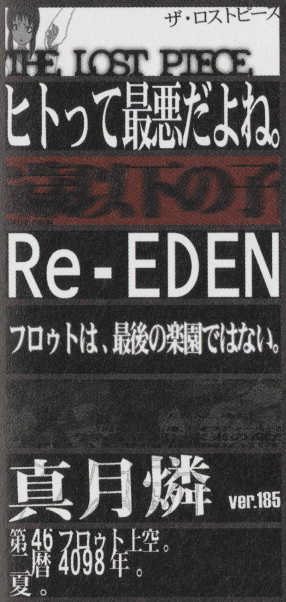
メッセージとアイキャッチ

作品を象徴する、プレイ中に数多く届くメッセージ、
その送信者アイコンの一覧を掲載。
そしてステージ間に一瞬だけ表示される全アイキャッチ。



ステージ間アイキャッチ

ステージ1



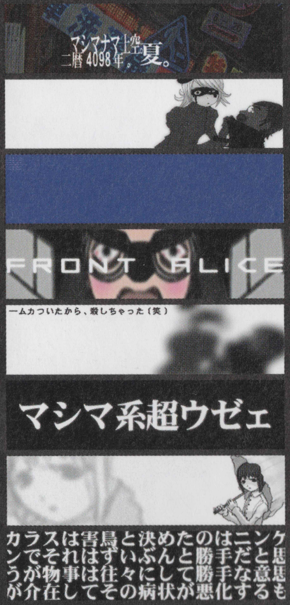
ステージ2



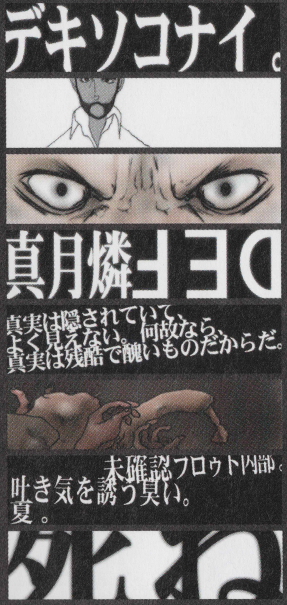
ステージ3



ステージ4



ステージ5





敵のパーツとパラメータ

敵機体は複数のパーツで構成されており、
それぞれにスコア、耐久値が設定されている。
ここではそのいくつかを紹介する。

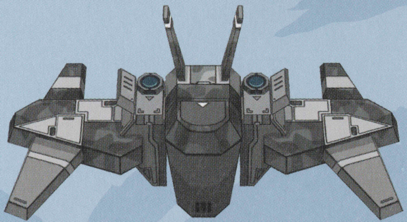
敵パラメータ①
小型機、その他

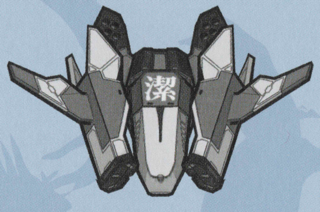
※スコアは単位十

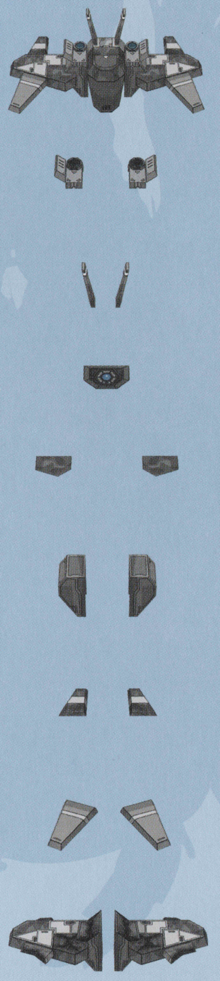
名称	ライフ	スコア	名称	ライフ	スコア
飛行ザコ1	36	15	飛行ザコ6	140	40
飛行ザコ1R	125	60	飛行ザコ6R	300	180
飛行ザコ2	42	18	飛行ザコ7	180	125
飛行ザコ2R	206	72	飛行ザコ7R	180	125
飛行ザコ3	64	28	飛行ザコ8	300	36
飛行ザコ3R	255	110	飛行ザコ8R	300	36
飛行ザコ4R	65	25	飛行ザコ9	28	15
飛行ザコ4L	65	25	飛行ザコ9R	95	50
飛行ザコ4RR	65	25	飛行ザコ10	1000	250
飛行ザコ4LR	65	25	飛行ザコ10R	1800	400
飛行ザコ5	250	300	飛行ザコ11A	180	45
飛行ザコ5T	200	300	飛行ザコ11B	180	45
飛行ザコ5W	200	300	飛行ザコ11C	180	45
飛行ザコ5H	80	300	飛行ザコ11D	180	45
飛行ザコ5D	130	300	飛行ザコ11R	180	45
アイテムキャリア	900	100	しけいだくん	1000	10000

敵パラメータ② 中型機

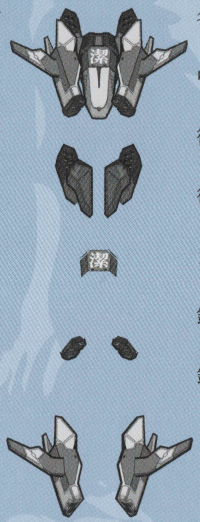
※スコアは単位十



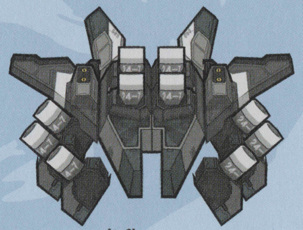


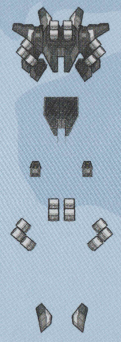


名称	ライフ	スコア
中型機1	1900	600
カプセル左	1500	1800
カプセル右	1500	1800
中央パーツ左	900	350
中央パーツ右	900	350
銃	1000	400
パーツ左	800	300
パーツ右	800	300
タンク左	800	350
タンク右	800	350
後部ウィング左	650	220
後部ウィング右	650	220
前部ウィング左	500	200
前部ウィング右	500	200
ウィング中央左	700	250
ウィング中央右	700	250



名称	ライフ	スコア
中型機4	1500	480
後部パーツ左	300	120
後部パーツ右	300	120
カバー	450	200
銃頭左	350	180
銃頭右	350	180
ウィング左	400	200
ウィング右	400	200

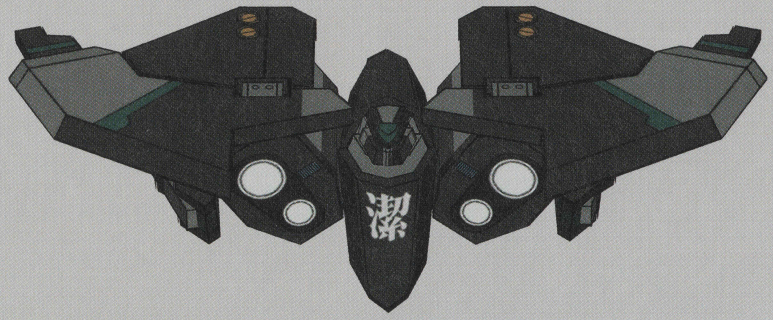


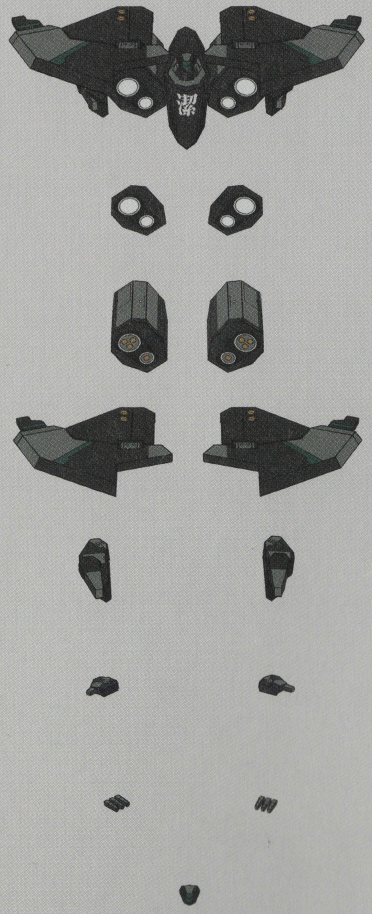


名称	ライフ	スコア
中型機5	3200	1800
カバー	1500	700
ポッド	800	400
タンク	500	200
後部ウィング左	900	800
後部ウィング右	900	800

敵パラメータ③ ステージ3中ボス

※スコアは単位十





名称	ライフ	スコア
中ボス3	25000	18000
左キャノン蓋	1000	1800
右キャノン蓋	1000	1800
左キャノン	50000	5000
右キャノン	50000	5000
左ウィング	1800	2200
右ウィング	1800	2200
左腕	8000	2500
右腕	8000	2500
左手1	8000	2800
右手1	8000	2800
左手2	8000	3000
右手2	8000	3000
頭	50000	5000

敵パラメータ④
ステージ4ボス

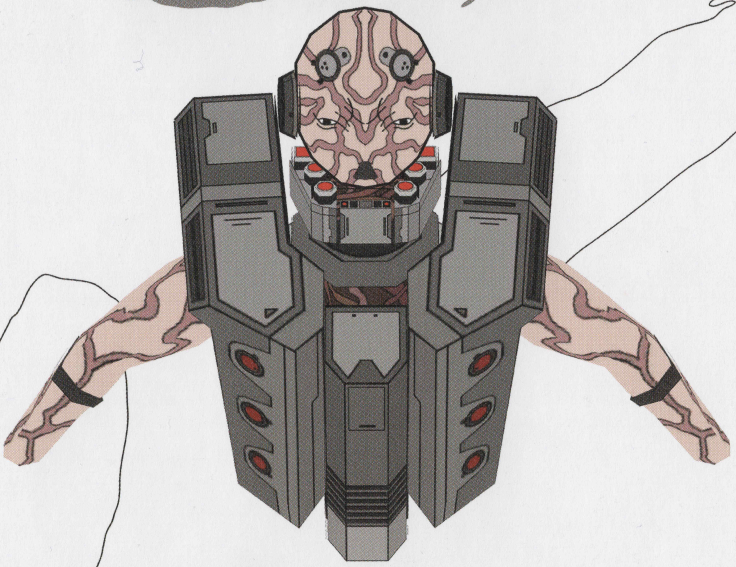
※スコアは単位十

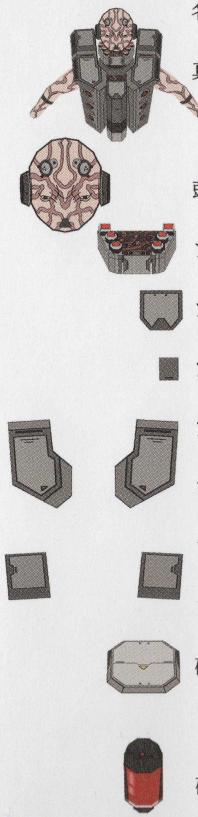


名称	ライフ	スコア
ボス4	70000	35000
アームカバー左	2800	4500
アームカバー右	2800	4500
お盆	2800	5000
お盆カバー	3200	5500
胸部発狂後	120000	10000
胸部通常時	3200	5000
耳左	2000	4800
耳右	2000	4800
顔A	2800	4500
顔E	3000	4800
顔W	3200	5200
顔横左	2400	3800
顔横右	2400	3800
髪の毛	2600	4000
ヘッドフォン	1800	3500
レンズ	2200	4500
スカート発狂時	120000	10000
スカート通常時	3500	5000
肩左	10000	9000
肩右	10000	9000

敵パラメータ⑤
真ボス

※スコアは単位十





名称	ライフ	スコア
真ボス	45000	30000
頭	90000	1000
アゴ	90000	1000
フタA	2500	1000
フタB	2000	1000
フタ左A	2800	1000
フタ右A	2800	1000
フタ左B	3000	1000
フタ右B	3000	1000
砲台ベース	2400	1000
砲台	2400	1000

—真実に目を向けろ!
—思い通りには行かない。
—価値観で底が知れる。
—祖先は鳥です。
—ああ、良い、良いよオ。
—きれいな部屋の汚さ。
—自分の手は、汚さない。
—口に出したかった…
—ヒトのいやしさ。
—全ては始まった。
—ヒトの歴史は血の歴史。
—蜘蛛の意図
—力が尽きるまで。
—イタイでシュ。
—死を受け入れられる?
—ひどいでシュ。
—汚れた心。
—パーツが欠けている。
—炎の香。
—説得工作。
—夜がいけない。
—共に生きるということ。
—もう帰れない予感。
—バカのくせに(笑)
—少し嫌いになったよ。
—ケッペキの肉塊。
—ヒタキはアレ。
—みんな見てるだけ。
—マトロレピスの神様。
—好かれようとする。
—死への階段。
—見えていないだけ。

—夏は、終わった。
—無能のプライド。
—フロウトの数ほどある。
—望まれぬ受精。
—子供をいじめる大人。
—ハッピー・ブルー。
—仲良しごっこは終わりだよ。
—人間、何をしている?
—受精、堕胎、嫌悪。
—歴史の、矯正だよ。
—ヒトの命よりも重いもの。
—フロンとタリス。
—こんな私で、ごめんね。
—ここは重要じゃない。
—大人になれば、
—ヌルいでシュ。
—カミノチカラ。
—言葉の刃。
—金で買った愛。
—音信不通。
—殺意に満ちている。
—ニンゲンのクローン。
—きれいな君の汚物。
—秋の、気配。
—これで最後かもしれない。
—クルシマギレ。
—またかよ…。
—金のなる木と金食い虫。
—白い椅子と白い壁。
—百円の価値。
—出産おめでとう。
—コントロール。

—人を信用しないこと。
—比較が上手だなぁ。
—ドレッド、ファー、ソウル
—救いようの無いバカ。
—いっぺん捕まったらいいのに。
—成層圏から投げキッス。
—無条件降伏。
—次は無い。
—クレイジー・4・ユー
—組み伏せられる理想。
—新しい価値観。
—マシマナマ電気街。
—三番フロウト、十一階。
—サムいでシュ。
—ラクになる事もある。
—薬がないと死んでしまう。
—雨の無い世界。
—六六六分の一。
—ワイシーエフエム。
—夜のパレード。
—汚された気分だ。
—汚い血で大地を汚す。
—殴るぞテメェ。
—MSOS-03
—今日は何があった?
—ヒトは嫌いじゃない。
—みんな同じ顔。
—あの頃は、よかった。
—何も、変わっていない。
—向こう側を見た人間。
—あの塔への憧れ。
—ノーゲーム、ノーライフ。

—もう一回いかが?
—間違いと知りながらも。
—フロウトの秘密を知る女。
—ハードコア・マネー
—環境についての考察。
—ブレイクビーツ殺人。
—予告なき破壊活動。
—ケイ、エム、ダボォ。
—うじ虫の叫び声。
—お前にだけは、
—偽善者にガスを。
—ビューティフル妖術
—ボロ布のような扱い。
—天国に一番近い島。
—聞かないから話さない。
—うまいでシュ。
—想像を創造する。
—第五十八実験。
—脳が、揺れる。
—人気みたいで人多いよ。
—ガキの遊びじゃねえんだよ。
—先のものが後になり、
—青いな(笑)
—ディフェクト訣別。
—クリッカブル意識。
—なぜケンカするの?
—かわいそうな人たち。
—関東ガス、見参。
—何も、わかっていない。
—こちら側を見る目。
—デス・フロム・アバヴ
—好きに解釈してください。

—温度差ポンクラ。
—ヌケガラの味。
—アーキシャル士の偶然。
—神の血で全てを満たれ!
—何か感じないか!
—レッド・スコア。
—このままじゃ殺される。
—カオスフィールド。
—デバッグした気で居る。
—言われたく無い。
—ヒトのくせに…。
—嫌われちゃった…。
—夢のない現実。
—ゆっくりと死ね。
—完成など無い。
—レゾンは燃えているか。
—ヒトにもトリにも、
—それでも生きていれば。
—ホームで車掌のマネ。
—(;_;)
—妖精が見えそうだった。
—後のものが先になる。
—お前の夢を壊してやる。
—別れの時は、近い。
—卑しさの塔。
—産まれたくないよ…。
—無駄な事に命がけ。
—キラってくれ。
—笑顔で幸せになれるなら。
—ヘイコウセカイ。
—プライベートアーミー。
—愛していたよ。

—とりあえず否定。
—自分でやれ自分で。
—空の上に夢はあるか?
—晴天ばかりで嫌になる。
—後ろで見てますよ。
—生き方がハトのようだ。
—絶対服従。
—緑色の失敗例。
—まぐれだったんですね。
—ヒナをむさぼる巨鳥。
—トリのくせに…。
—殺すくらいなら産むな。
—ユウウツな朝。
—ティル・デス、
—仕立て屋アンプラ。
—つらいでシュ。
—視点が存在する。
—うすれる、悲しみ。
—ジャンプアンドクラップ。
—インパクトも欲しい。
—朝焼けをきみと。
—きみにも、できる。
—ほんとうに、憎い。
—フロントアリス。
—現実の無い夢。
—笑顔を見て泣いてしまう。
—すべてに意味がある。
—とことんキラってくれ。
—ぼくには羽根が無い。
—アーキシャルボム。
—おねえちゃん…。
—どうでもいい人物。

—熱い缶コーヒーでも。
—ありがとうございます。
—羽の色ではわからない。
—どんな事されたの?
—来てくれて、ありがとう。
—飛べたところで何が!
—大人になってんじゃないの?
—認める人だけに。
—アダムと、イヴ。
—クロウ・ダブ・ディレイ。
—欠けてるって意味だよ。
—品性は変えられない。
—惨劇は起こった。
—ドゥ・アス・パート。
—常夏の孤島。
—トリなんて、
—ヒトなんて、
—ずっと、ここに居た。
—逆う約束をした朝。
—毎週月曜日に病院。
—優しくしてあげて。
—つらく当たっちゃった。
—殺して…殺して!
—いやな目をした男。
—産むくらいなら殺せ。
—とびたつ日の朝。
—その言葉キライ。
—独特のフケツさ。
—地をはうだけの。
—うるさい—うるさい!
—変わり果てた姿。
—沈黙をくれてやる。

—大人の事情という魔法。
—下を見たくない。
—性格という名の病気だー
—やっぱり、捨てられたのかな。
—存在できる事に感謝。
—羽と、心が飛び散る。
—忘れたケンカと昔の口論。
—狂おしいほど愛した。
—イヴが犯されて
—嫌悪とともにあれ。
—ザ・クリーンルームズ
—清潔な部屋計画。
—自閉システム。
—どうしたら、
—なにもこわくない。
—打ち落とそうぜ。
—踏み潰そうぜ。
—ぶち壊せー
—尋常じゃない喜び方。
—目を閉して意見を待つ。
—自分が、キライ。
—こんな世界イヤだ。
—世界は広く、深い。
—みんな死ねばいいのに。
—命をかけるんだー!
—さみしいんでしょ?
—無能の実がなる。
—なにもない世界。
—せっかくの命。
—生きててごめんね。
—面倒だから死ぬな。
—ウソばっかり。

エフェクトシート

ゲーム中に使用されるエフェクト。
爆発や敵弾、自機のシールドや斬り、アイテムアイコンなどが並ぶ。



フォント

鳥の羽根をイメージして作られた、カラスフォント。
漢字に関しては、使用される文字のみ作成された。

アイウエオカキクケコサシスセソ
タチツテトナニヌネノハヒフヘホ
マミムメモヤユヨラリルレロワヲン
ガギグゲゴザジズゼゾダヂヅデド
バビブベボパピプペポ
ーッ ャ ュ ョ
¥!"#$%&'()*+-,./
:;<=>?
@[|]
0123456789
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz

っ ゃ ゅ ょ
あいうえおかきくけこさしすせそ
たちつてとなにぬねのはひふへほ
まみむめもやゆよらりるれろわをん
がぎぐげござじずぜぞだぢづでど
ばびぶべぼぱぴぷぺぽ
黒白灰
翼色風景記憶
成長世界観
基本操作画面の見方

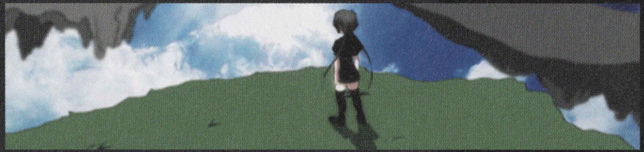
オープニング

翼があれば全て見えると思っていた。

アドバタイズ・デモに使用された画像とテキスト。







俺たちは、差別する対象が居ないと不安で生きられないんだよ。
きれい事ばかり言うけど、どいつもこいつも同じなんだよ。
血に飢えた軍部
あァ、ここ？駄目だよこの世界は。
いつも一緒にいてくれて、ありがと。
おまえの思うように、生きなさい。
ヒトのくせに・・・。
君の意思なんて石の下のダンゴ虫以下なんだよ。さっさと横にならないとまた殴るよ？
蜘蛛の意図に群がるウジ虫
カオスフィールドへの移住計画
死ぬのは怖いよ、とっても怖い。でもオマエは許さない。
そういった子供を専門に扱う部署『ロストピース』が存在する
死んだ魚の目をした若造。
心の歪みから"反対側へ裏返る"ような現象を人工的に作り出す
私は娘殺しの鬼だよ。
他人ってモノほど気持ちわるいもんは無いね。
神の血
多くの生体実験の末、天界人と地上人のハーフの中にその成功例が認められた。
とは言えその数値は非常に低く、ある種の薬剤の服用が必須と言われている。
失敗例の悲惨さは、目も当てられないよ。この世にこの姿で生まれたことを、呪うくらいにね。
傍観者
私の人生は犯された。
本物の幸せなんてこの世の中には無い。
天使の羽根
THE CLEAN ROOMS

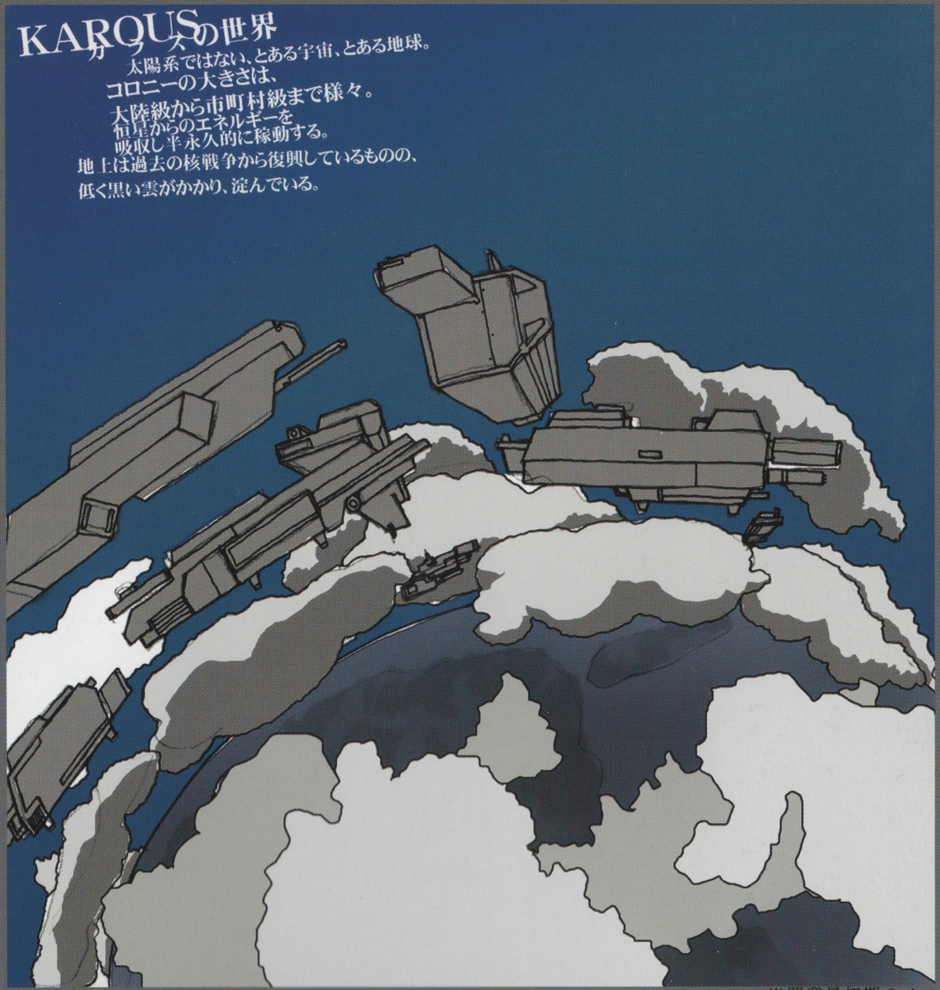
エンディング

ディフェクトに自分の妹、ヒタキの脳が搭載されていたこと、
そしてヒタキを自らの手で発動したD.F.S.で苦しめていたこと、
それでもヒタキは姉と共にいる時間が幸せだったと告げたこと、
神の血で誰かを生き返らせることは出来ないという真実。
それを受け入れることなど、カラスには出来なかった。

ノーマルモードに続きます。

わたしは、ここだよ…。





※開発最初期のメモ

カラス 設定資料集

制作　：　株式会社ＲＳ３４
プロデュース　：　増渕 佳人(株式会社ＲＳ３４)
構成、デザイン、編集　：　永田 大祐(株式会社ＲＳ３４)
グラフィックデータ抽出　：　松居 鉄馬(株式会社ＲＳ３４)
協力　：　株式会社メビウス
製造　：　EARLY WING

スペシャルサンクス　：　株式会社ＲＳ３４スタッフ
カラスに関わる全ての皆様
ファンの皆様
一色 純平さんとご家族の皆様